¡GRATIS! PÓSTER DOBLE
Star Wars Battlefront II • Dragon Ball FighterZ

HOBBY CONSOLAS

Nº 317

RETRO
GAME GEAR
El gran sueño portátil de Sega

A EXAMEN
STAR WARS BATTLEFRONT II
POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA
COD: WWII
LEGO MARVEL SUPER HEROES 2
L.A. NOIRE
DOOM...

REPORTAJE
XBOX ONE X
Impresiones finales

PRIMER CONTACTO
MONSTER HUNTER WORLD

35 AÑOS DE DIG DUG

A DEBATE
¿El fin de las aventuras para un jugador?

LA HORA DE PS4 Y SUS EXCLUSIVAS

Detroit: Become Human
God of War • Spider-Man • Shadow of the Colossus
Ni no Kuni II • Yakuza 6 • Days Gone • The Last of Us: Part II • Final Fantasy VII Remake...

CONTINÚA TU
EXPERIENCIA DIGITAL











LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
¡LA BATALLA POR TODO EL TIEMPO!
YA DISPONIBLE
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC DVD-ROM SOFTWARE
MARVEL
LEGO GAMES
games



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

2018, el año de PS4: God of War, Detroit, Spidey...

Con 2017 entrando ya en su recta final, y nosotros agonizando en ella (menudo año de juegazos llevamos), toca empezar a soñar con lo que nos deparará el futuro más inmediato. A falta de que Nintendo y Microsoft muestren todas sus cartas, 2018 huele ya a PlayStation 4, gracias al repóker de ases con el que promete arrasar... y sin contar los comodines. *God of War*, *Spider-Man*, *Detroit: Become Human* y *Days Gone* son la punta de lanza, reforzada por otros nombres ilustres, como *Shadow of the Colossus*, *Shenmue III*, *Yakuza 6*, *Left Alive*... y eso sin mencionar aún los que no tienen fecha, pero que podrían llegar en 2018, como los todopoderosos *The Last of Us: Part II*, *Death Stranding*, *Ghost of Tsushima* o *Final Fantasy VII Remake*, este último por ahora sólo confirmado para PS4. De la última hora de todos ellos, os hablamos en un extenso reportaje que invita a soñar despierto...



También da motivos para ilusionarse con el próximo año Xbox One X, la nueva consola de Microsoft, a la venta desde el pasado 7 de noviembre. Nosotros llevamos casi un mes trasteando con ella, y ya os podemos contar nuestras impresiones finales. ¿Un adelanto? Si tienes un televisor 4K, vas a flipar en colores... en concreto con los que deja el HDR en algunos juegos exclusivos, como *Forza Motorsport 7*, o en multiplataformas como *CoD: WWII* (ambos a 4K y 60 fps). Sin duda, es una sobresaliente pieza de hardware con la que Microsoft vuelve a estar a la vanguardia tecnológica.

También nos hacemos eco de la más rabiosa actualidad, con los análisis de las últimas novedades (desde *Star Wars Battlefront II* a *L.A. Noire*) o los debates más encendidos del momento (¿realmente estamos ante el fin de los juegos para un jugador?), pero sin descuidar todas las demás facetas de la revista: el humor de La Otra Cara, los regalos en forma de póster (sí, os escuchamos más de lo que pensáis y este mes, por fin, podemos dedicar uno a *Dragon Ball FighterZ*) o la sección Retro Hobby, que tanto gusta. Son 132 páginas hechas, un mes más, por y para gente que amamos los videojuegos. ¡Que las disfrutéis!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Este año ha sido brutal, pero creo que 2018 va a ser aún mejor, y gran parte de la culpa la puede tener PS4 (¡Sony Consolas!), que tiene una veintena de exclusivas en cartera por las que bebo los vientos. Podéis verlas todas en el extenso reportaje que hemos preparado. Será mejor ir ahorrando 1.000 euritos para disfrutarlas todas.

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Los candidatos a GOTY de 2017, que defiendo como el mejor de los últimos años, se debaten entre dos exclusivos de Switch (*Mario Odyssey* y *Breath of the Wild*), dos de PS4 (*Persona 5* y *Horizon*) y uno de PC y Xbox One (*PlayerUnknown's Battlegrounds*). What a time to be alive!

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

¿Recordáis cuando todo el mundo se tomaba a cachondeo cada entrega nueva de *Assassin's Creed*? *Origins* ha borrado esa noción de un plumazo, ahora sí, con un guión, un desarrollo y unos gráficos excelentes. Y, con él, Xbox One X se ha convertido en mi consola de cabecera para probar third parties.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Se acerca el final del año y llega el momento de apostar por los GOTY de 2017. Aunque este año ha sido uno de los más memorables de los últimos tiempos, lo tengo bastante claro. *Breath of the Wild* es el rey de reyes. Si tuviera que añadir otras menciones de honor, serían para *NieR Automata*, *Persona 5* y *Super Mario Odyssey*.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Super Mario Odyssey ha logrado lo que parecía difícil: ser tan aclamado como *Zelda: BotW*, con un 97 de media en Metacritic. De hecho, estos dos juegos son, con diferencia, los que mejor ha valorado la crítica este año en cualquier plataforma, lo cual deja claro que 2017 es uno de los mejores años de la historia de Nintendo.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 317



34 REPORTAJE

EL FUTURO ES PARA VOSOTROS, JUGADORES

Repasamos una veintena de potenciales juegazos que, próximamente, llegarán a PlayStation 4 en exclusiva



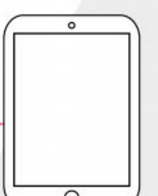
46 REPORTAJE

XBOX ONE X
IMPRESIONES TRAS UN MES DE USO

Analizamos la nueva consola de Microsoft, una bestia pensada para los jugadores más exigentes

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



58 ANÁLISIS

STAR WARS BATTLEFRONT II

El shooter definitivo de La Guerra de las Galaxias está ya aquí, a tiempo para acompañar a "Los últimos jedi"



96 REPORTAJE

GAME GEAR

Quizá la apuesta de Sega en el sector portátil no logró derrotar a Game Boy, pero sí llenó nuestra vida de color



88 REPORTAJE

¿EL FIN DE LAS AVENTURAS PARA UN JUGADOR?

Analizamos con datos si es realmente verdad que los títulos sin multijugador estén condenados al olvido



112 AVANCE

MONSTER HUNTER WORLD

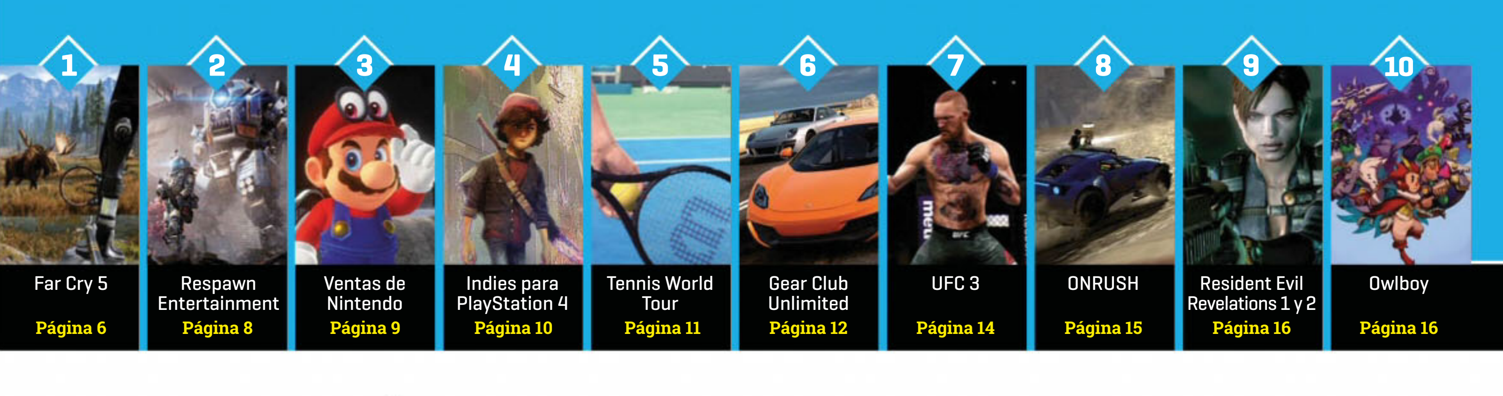
Capcom se lanza a conquistar el mundo con su gran cacería

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* 

El cooperativo de *Far Cry 5* será aún más bruto que el que ya pudimos disfrutar en la cuarta entrega.

El apartado técnico de la saga ha sido siempre puntero, pero esta entrega irá aún más lejos, gracias al uso de técnicas de fotogrametría —que ayudan a mejorar la recreación tridimensional de los objetos—, en la Montana "de verdad".





NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

Amigos de armas contra la secta

Far Cry 5 tendrá el cooperativo más completo de y destructivo de la saga, y Ubisoft Montreal ha ido hasta Montana para replicarla con fotogrametría

Ubisoft lo había anticipado ya cuando anunció el juego antes del pasado E3, pero ha habido que esperar hasta la Paris Games Week para ver el cooperativo de *Far Cry 5* en acción. La cuarta entrega numerada ahondó ya mucho en sus posibilidades, pero ésta irá aún más lejos, al permitir jugar toda la campaña en compañía de un amigo, si bien el progreso de la historia sólo se guardará en la partida de quien ejerza como anfitrión. El hecho de que el protagonista sea un personaje creado y la propia ambientación, que hará que tengamos que levantar a una comunidad en armas contra una secta opresora, han favorecido esta apertura de miras. Ya podéis ir buscando a un compañero de armas para acabar con la Puerta del Edén, porque el festival de metralla será sonado.

Por lo visto en el tráiler, habrá bastante libertad para recorrer el mundo abierto de Hope County sin tener que estar pegado a nuestro compañero. Por ejemplo, será posible que uno vaya surcando el cielo en una avioneta y que el otro vaya por tierra con un quad. Eso sí, con los vehículos, lo mejor será coordinarse para que uno conduzca y el otro dispare.

A diferencia de las anteriores entregas, cuyos entornos eran ficticios, *Far Cry 5* tiene la peculiaridad de que está inspirado en Montana, y, aprovechando la cercanía del estudio, Ubisoft Montreal ha viajado hasta allí para que la recreación sea lo más fidedigna posible. Usando técnicas de fotogrametría, se ha capturado la vegetación, los árboles e, incluso, la gente. Por ejemplo, la decoración del interior de las casas variará en función de sus inquilinos. Además, la fauna estará muy bien replicada (osos, lobos, zorros...) y hasta habrá pesca, por primera vez en la saga, con la peculiaridad de poder utilizar diferentes clases de cañas y, por supuesto, atrapar diversas especies de peces. ¡Echad cebo!

TODA LA CAMPAÑA SE PODRÁ JUGAR EN COOPERATIVO Y SE HA UTILIZADO LA FOTOGRAMETRÍA

El perro Boomer será un aliado más de la campaña, y tranquilos, porque no podrá morir. ¡Buen chico!



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

La Fuerza es intensa en Respawn

Aunque ya mantenía una estrecha relación con él, EA ha adquirido el estudio responsable de *Titanfall*, que tiene tres juegos en desarrollo, por 455 millones de dólares

A Electronic Arts le llovieron los palos el mes pasado por el cierre de Visceral Games, pero, lejos de irle mal, la compañía acaba de demostrar su buena salud financiera con la adquisición de Respawn Entertainment, el estudio responsable de la saga *Titanfall*, que fue fundado por Vince Zampella y Jason West tras su abrupta salida de Infinity Ward, donde habían participado en la génesis de *Call of Duty*. En total, apoquinará la friolera de 455 millones de dólares: 151 a tocateja, 164 en acciones a largo plazo y 140 en variables que no han trascendido.

En realidad, la relación entre ambas empresas ya era muy estrecha, pues EA confió en el estudio desde el primer minuto y produjo las dos entregas de *Titanfall*, si bien, en la primera parte, también tomó parte Microsoft, que se la garantizó en exclusiva para Xbox One y Xbox 360. Sin embargo, con este movimiento, se asegura que el estudio quede bajo su tutela y que no trabaje para otros.

Teniendo esa seguridad presupuestaria detrás, Respawn tiene entre manos tres proyectos simultáneos. Uno es, precisamente, la aventura de acción en tercera persona basada en Star Wars que la propia EA ya le había encargado con anterioridad. No se sabe nada de ella, pero seguramente sus progresos hayan tenido mucho que ver en la adquisición. El segundo proyecto, recién anunciado, es una nueva entrega de *Titanfall*, una de las sagas de disparos más frescas de los últimos años, merced a sus robots y su frenética jugabilidad apoyada en el parkour, si bien las ventas, aun siendo notorias, no le han hecho justicia, en especial las de la segunda entrega (2,71 millones de copias físicas entre PS4, Xbox One y PC), lastrada por la decisión de EA de lanzarla a la vez que *Battlefield 1* y *Call of Duty: Infinite Warfare*. El tercer proyecto es un juego de combates en primera persona para Oculus Rift que llegará en 2019 y con el que se busca potenciar los AAA para visores de realidad virtual.

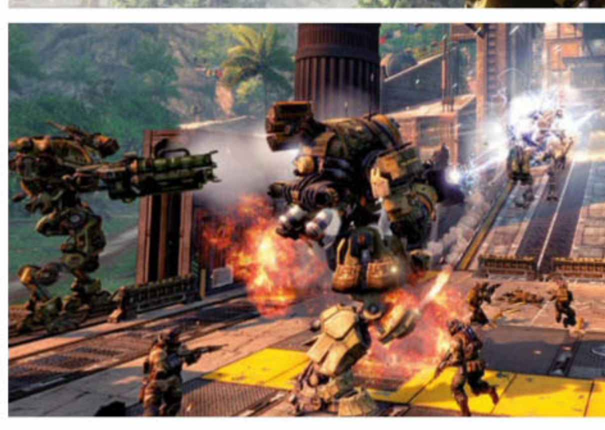
WEB BlackMetal

“¿Otra vez EA son los malos de la película? Será porque Respawn tiene problemas. Nadie compra si uno no está dispuesto a vender.”





Con la saga *Titanfall*, Respawn Entertainment dio un soplo de aire fresco a los shooters, y ya hay una tercera entrega en camino.



LOS ESTUDIOS CLAVE ADQUIRIDOS POR EA EN LOS ÚLTIMOS QUINCE AÑOS

Electronic Arts ha sido siempre una de las compañías más activas en lo que a absorciones de estudios se refiere, ya desde los años 90. De las producidas en el siglo XXI, las hay que marchan viento en popa y otras que acabaron como el rosario de la aurora, pues a la compañía no le tiembla la mano a la hora de desmantelar lo que no funciona.



BLACKBOX GAMES. Cerrado ya, este estudio se encargó de las multimillonarias entregas tuneras de *Need for Speed* que vieron la luz en PS2, Xbox y GameCube.



CRITERION GAMES. EA compró el estudio a raíz del éxito de *Burnout* y, luego, le dio *NFS*. Hoy, es muy pequeño... y se le canceló un juego de deportes extremos.



DICE. Con permiso de EA Sports, es el baluarte de la compañía hoy en día, no sólo por *Battlefield* o *Battlefront*, sino también por ser padre del potente motor Frostbite.



PANDEMIC. EA lo compró en 2007, junto con BioWare, pero, apenas dos años después, en 2009, lo cerró, justo tras lanzar un juegazo como *The Saboteur*.

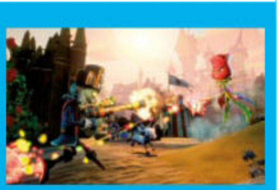




Vince Zampella se quedó solo como jefe de Respawn, tras la marcha de Jason West, pero su gestión del estudio ha dado grandes frutos.

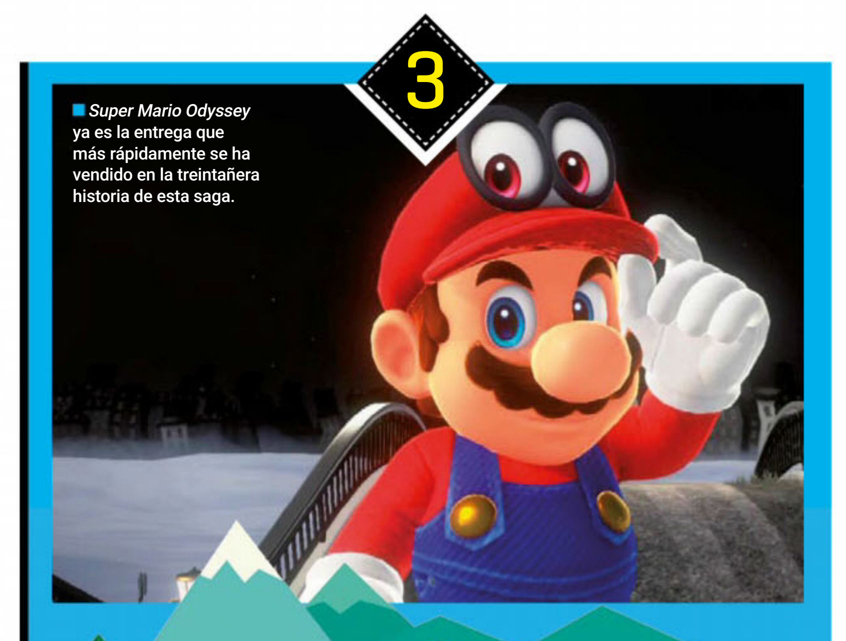


BIOWARE. Este estudio, que le hizo a Microsoft importantes exclusivas (*KOTOR*, *Jade Empire*, *Mass Effect*), es hoy otro puntal de la compañía.



POPCAP GAMES. Viendo el éxito de juegos para móvil como *Plants vs Zombies* o *Bejeweled*, EA adquirió este estudio, una de sus últimas incorporaciones.

3



Super Mario Odyssey ya es la entrega que más rápidamente se ha vendido en la treintañera historia de esta saga.



NUEVOS DATOS / SWITCH - 3DS - MÓVILES

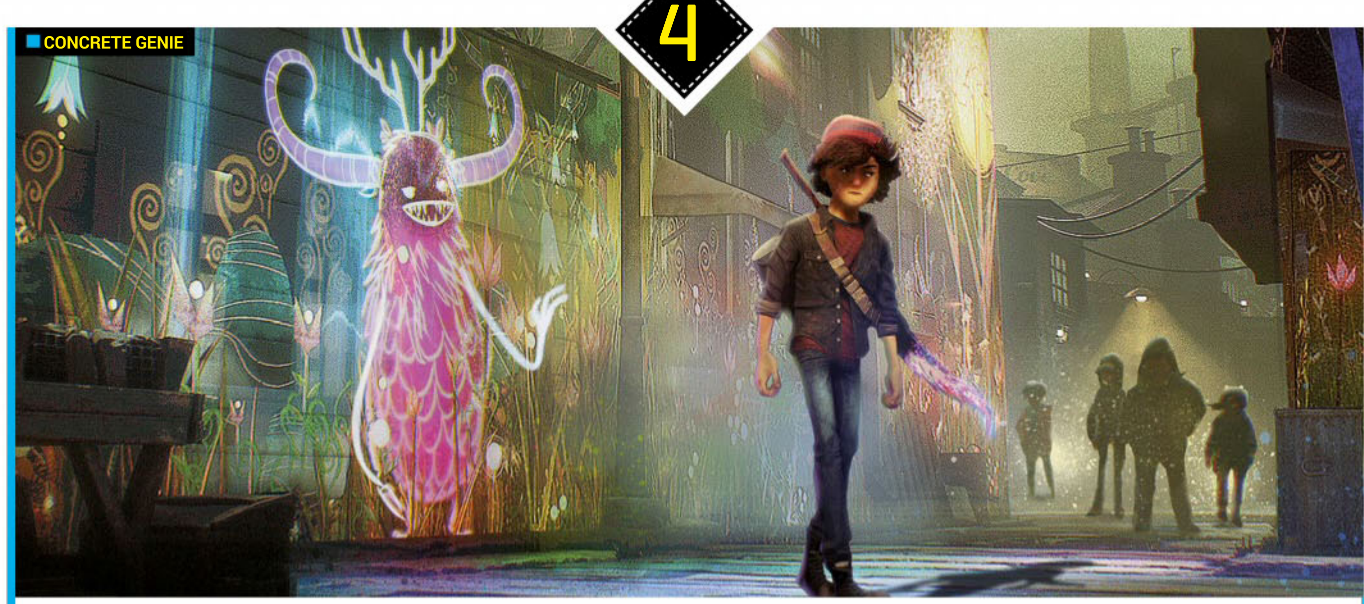
Tiempos de bonanza para la Gran N

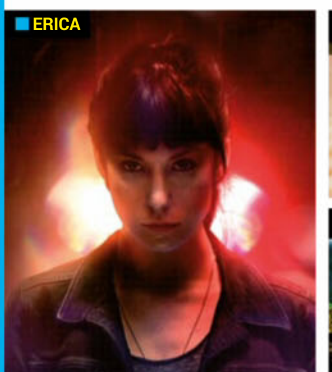
Las ventas de Switch y *Mario* o la llegada a móviles de *Animal Crossing* ejemplifican el éxito actual de Nintendo

Tras la penurias pasadas con Wii U, Nintendo ha enderezado el rumbo y, ahora, no hace más que encadenar un éxito tras otro. El más destacable es, sin duda, que se han vendido ya 7,6 millones de Switch en todo el mundo, en sólo ocho meses, y la previsión de la compañía es alcanzar los 14 millones en marzo, lo que significaría igualar ya la cifra acumulada por Wii U en sus cinco años de existencia. Con el parque de consolas creciendo a un ritmo tan acelerado, no son de extrañar los 2 millones de copias que vendió *Super Mario Odyssey* en sus tres primeros días. La atracción de la máquina ha sido tal que, hoy por hoy, hay más de 300 equipos de desarrollo trabajando para ella. Por si fuera poco, la Gran N también ha vendido 2 millones de Super Nintendo Mini en apenas un mes, y el parque comercial de la veterana 3DS está ya en los 70 millones de consolas, aún sin fecha de caducidad, como denota el reciente lanzamiento del modelo New 2DS XL.

Al margen de las consolas, la compañía también ha encontrado un filón en los smartphones. Tras *Pokémon Go*, *Super Mario Run* o *Fire Emblem Heroes*, ahora le ha tocado el turno a *Animal Crossing: Pocket Camp*, un free-to-play que adapta las mecánicas sociales e inmobiliarias de esta querida IP a dispositivos iOS y Android. ■

4











ANUNCIOS | PS4 - PC

Indies exclusivos o con trato de favor en PS4

En un evento previo a su conferencia de la Paris Games Week, Sony mostró varios indies que llegarán a PS4, algunos en exclusiva y otros antes que al resto de consolas

La Paris Games Week trajo consigo importantes anuncios indies, todos con PS4 como protagonista, ya que Sony fue la única compañía que dio una conferencia. El título más destacado fue *Concrete Genie*, del estudio interno PixelOpus, una preciosa aventura tridimensional que será un canto contra el acoso infantil. El protagonista será un niño que deberá purificar una ciudad resolviendo puzles. Para ello, tendrá un pincel mágico que, apoyado en un simpático editor y en el giroscopio del mando, permitirá dibujar criaturas vivas en las paredes. El otro gran título first party fue *Erica*, un drama interactivo de imagen real que se enmarcará en la iniciativa PlayLink, que fomenta el juego social con móviles. Así, encarnaremos a una mujer con una infancia traumática que se verá envuelta en la investigación de un asesinato, de modo que las decisiones determinarán la historia. Por ejemplo, podremos creer o no a determinados personajes, según sus signos corporales, o elegir entre abrir una puerta con cuidado o a la fuerza, lo que podría atraer la atención.

De las third parties, sorprendieron dos anuncios: *Guacamelee! 2*, que llegará "próximamente" a PS4 (aunque es casi seguro que saldrá luego en más plataformas), y *Spelunky 2*, sin fecha, como exclusiva temporal para PS4 y PC. También para ambas, se anunció y se lanzó sobre la marcha *Oure*, una aventura con fases a pie y otras copadas por un dragón.





ADOPTADOS DE ORDENADOR

Ya estaban anunciados previamente para PC, pero también se confirmó la llegada a PS4 de otros dos indies, ambos para 2018. El primero es *The Hong Kong Massacre*, un shooter de perspectiva cenital a lo *Hotline Miami*, pero con una estética oscura más realista y reminiscencias de *Max Payne* y John Woo. El segundo es *The Gardens Between*, que será una colorida aventura de puzles protagonizada por dos amigos y que jugará con el tiempo, al estilo de *Braid*.

5





NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Tenis virtual justo a tiempo para la gira primaveral de tierra

Tennis World Tour ya tiene ventana de lanzamiento y Breakpoint ha mostrado el primer esbozo de sus gráficos

El tenis virtual está cada vez más cerca de salir del dique seco. Sega, 2K y EA se desentendieron del género y, desde 2012, no hemos tenido ni un solo simulador que llevarnos a la boca, pero, por suerte, tras su anuncio hace unos meses, *Tennis World Tour*, el primer juego de la especialidad de esta generación, ya tiene fecha estimada de lanzamiento: saldrá en primavera de 2018, para PS4, Xbox One, Switch y PC. En la Paris Games Week, el estudio Breakpoint mostró el primer tráiler, con un partido entre Roger Federer y Gael Monfils, para hacerse una idea de los gráficos que desplegará, si bien ese peloteo no fue muy clarificador, pues no se veía ninguna cara para poder comprobar el nivel de detalle. Conviene decir que las producciones deportivas de Big-Ben Interactive, que es la editora, no suelen caracterizarse por su punch técnico, pero, aun así, y pese a lo timorato del tráiler, sí que se apreciaban detalles alentadores, sobre todo en forma de animaciones. Confiemos en que los valores de producción sean mayores que los de otras sagas de la compañía, como *Rugby* o *Handball*. En ese sentido, el hecho de que tenga detrás a veteranos de la serie *Top Spin* es el mejor de los augurios posibles, al menos en materia jugable.

El juego incluirá una treintena de tenistas, entre hombres y mujeres: Federer, Monfils, Kyrgios, Zverev, Isner, Muguruza, Wozniacki, Kerber...

Las cifras del mes

30% de los usuarios de Switch usa sólo los modos portátiles, por un 20% que la usa sólo dentro del dock y un 50% que combina ambos

104.000 asistentes recibió la Madrid Gaming Experience durante los tres días que duró

68.853€ recaudó *Hellblade* con su iniciativa solidaria para donar el dinero de las ventas que el juego registró el pasado 10 de octubre



45% es la cuota de mercado que rondarían las ventas digitales en Reino Unido, según datos confidenciales a los que ha tenido acceso Games Industry

57% más de unidades vendió *Call of Duty: WWII* respecto a *Infinite Warfare* en su primera semana en Reino Unido





67.500.000 millones de PS4 se han vendido ya en todo el mundo, y Sony espera haber alcanzado los 80 millones en marzo

25-34 es el rango de edad mayoritario de los usuarios de Switch, con un 43%, según una encuesta realizada por Nintendo en EE.UU





4,1 millones de *Resident Evil 7* se han vendido en diez meses, una cifra que crecerá cuando desembarque la edición GOTY



GEAR CLUB UNLIMITED SERÁ UN ARCADE DE EDEN GAMES EN EL QUE CONDUCIREMOS 32 COCHES REALES

6

LANZAMIENTO / SWITCH

Switch inaugura su primer circuito de carreras realistas

Gear Club Unlimited, desarrollado por los veteranos de Eden Games y que se estrena el 1 de diciembre, supondrá el debut de un subgénero que, hasta ahora, no tenía presencia en la consola

El de la velocidad es un género muy particular, sobre todo en las consolas de Nintendo, que llevan años desmarcándose de lo que se publica en otras plataformas. En sus nueve primeros meses, Switch ha tenido juegazos como *Mario Kart 8 Deluxe* o *Fast RMX*, pero no ha habido ni un solo juego con coches reales. No en vano, la consola ni siquiera tiene un volante como tal (obviando los adaptadores de Joy-Con con esa forma), y tampoco es que los minimandos favorezcan mucho el género, pues, más allá de los sensores de movimiento, los gatillos no ofrecen un recorrido analógico como los de los mandos de PS4 o Xbox One.

Sin embargo, el 1 de diciembre, Switch recibirá, al fin, su primer juego de coches, tanto en formato físico como en digital (a 44,95 euros): *Gear Club Unlimited*. Se trata de una nueva entrega de una saga que ya se estrenó en iOS y Android, con valoraciones bastante positivas. Sus desarrolladores son los veteranos de Eden Games, que, en el pasado, firmaron grandes series de conducción, como *V-Rally* y *Test Drive Unlimited*.

El juego será un arcade de los pies a la cabeza, con competiciones por carreteras y por pistas de rally, de modo que el control será muy accesible. El garaje estará compuesto por 32 supercoches, pertenecientes a dieciséis fabricantes como Alfa Romeo, Bugatti, BMW, Chevrolet, Ford, Jaguar, Lotus, McLaren, Mercedes, Nissan, Pagani... Podremos hacer modificaciones sobre el motor, la caja de cambios, el chasis, la aerodinámica, las ruedas o la pintura, así como añadir apéndices tuneros. Según Eden Games, habrá 200 circuitos (imaginamos que contando todas las pequeñas variantes de cada ubicación), ambientados entre montañas, acantilados, playas... La campaña constará de más de 400 pruebas, y habrá multijugador a pantalla partida para cuatro personas. El online, por desgracia, se limitará a hacernos competir contra los fantasmas de otros usuarios, al menos en el momento del lanzamiento. Como punto positivo, se pretende ir lanzando contenidos descargables de forma gratuita.

Dado lo reducido del estudio, el apartado técnico no será el más puntero, pero se ha puesto énfasis en detalles como la recreación de los motores y la personalización.

WEB Cor

“Le va a venir bien a la consola un juego más serio que Mario Kart 8 Deluxe, con modelos reales. Lo pillaré en cuanto me cuadren las cuentas.”





Gear Club Unlimited será el primer juego de coches "serio" para Switch, que, hasta ahora, tenía *Mario Kart 8* y poco más.



Todos los vehículos pertenecerán a marcas reales, como Lotus, BMW, Alfa Romeo, McLaren, Chevrolet, Nissan...

Las frases del mes



«Cada vez más títulos tienen una narrativa, como los shooters y hasta los juegos de fútbol»

David Cage. Creador de *Heavy Rain*, *Beyond* y *Detroit*



«Pese al reconocimiento, nuestros arcades no han vendido bien, así que probaremos otro género»

Ilari Kuittinen. Director ejecutivo de Housemarque (*Resogun*, *Nex Machina*)

«Siempre habrá saltos técnicos: las generaciones no van a desaparecer en ese sentido, sino en el del compromiso con la retrocompatibilidad»



Albert Penello. Jefe de marketing de Xbox



«La industria cambia ante nuestros ojos, con gente que juega a menos juegos por más tiempo»

Marcus Nilsson. Productor de *Need for Speed*

«Teníamos una idea para una campaña, pero no hay recursos ni tiempo»



Brendan Greene. Creador de *PlayerUnknown's Battlegrounds*



«El Japón feudal, con sus bosques de bambú y sus castillos, pide a gritos ser explorado»

Nate Fox. Director de *Ghost of Tsushima*

«En cuanto a hacer películas de juegos, me gustaría una de Bioshock»



Guillermo del Toro. Director de cine

7

El fin justificará los medios en *ONRUSH*, un juego que premiará las maniobras espectaculares y las jugarretas contra los oponentes.

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE

Evolution Studios y MotorStorm reviven de mano de Codemasters

Los creadores de *DriveClub*, ya fuera de la órbita de Sony, lanzarán *ONRUSH*, un alocado arcade de carreras todoterreno, en verano de 2018

DriveClub fue un gran arcade de conducción, pero su traumática gestación y los problemas de su online supusieron el cierre de Evolution Studios por parte de Sony, en marzo de 2016. Por suerte, sus miembros, con el director Paul Rustchynsky a la cabeza, fueron acogidos por sus compatriotas de Codemasters, una de las compañías más prolíficas del género de la velocidad, para conformar allí otro equipo y trabajar en una nueva IP. Tras anunciarse en la Paris Games Week (fue curioso que se presentara en la conferencia de la compañía que les había dado la patada), ya sabemos que se llamará *ONRUSH*, que llegará a PS4 y Xbox One en verano de 2018 y que estará inspirada por *MotorStorm*, la saga offroad que Evolution firmó en PS3.

ONRUSH nos pondrá al volante de todoterrenos, buggies, motos y otros vehículos ideales para ir campo a través. Para ganar, el modus operandi no será trazar con finura, sino conducir de forma espectacular, realizando saltos en el aire, trazando acrobacias o golpeando a los otros competidores. No en vano, el título del juego se debe a la llamada barra Rush, una especie de turbo que se cargará a medida que encadenemos acciones de estilo, de cara a desatar una onda expansiva con la que destrozar a los rivales. No será raro ver coches dando vueltas de campana, merced a unas físicas laxas.

Por ahora, sólo se ha visto un breve tráiler, pero es de agradecer que, tras haber vivido de *F1*, *DiRT* o *GRID* en los últimos años, Codemasters vuelva a arriesgarse con una serie nueva de gran presupuesto y que, encima, huye de su habitual seriedad (medianías como *Micro Machines: Wold Series* o *Toybox Turbos* ni cuentan).

MILESTONE SE BAJA AL BARRO

Aún más prolífica que Codemasters, Milestone es otra compañía que nos traerá un puñado de arcades de velocidad offroad para PS4, Xbox One y PC en 2018. A principios de año, en una fecha por concretar, llegará *Gravel*, que ofrecerá carreras de coches por la naturaleza o en estadios, en lugares como Alaska, el Mont Blanc o la Polinesia. El 13 de febrero, verá la luz *Monster Energy Supercross*, un juego de motos que recreará el campeonato homónimo, con la peculiaridad de que, más tarde, se adaptará también a Switch.



GRAVEL



MONSTER ENERGY SUPERCROSS

8



La tecnología Real Player Motion ayudará a que los golpes sean más fluidos que antes, sin tantos "empellones".

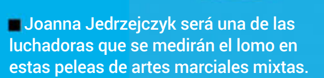


ANUNCIO PS4 - XBOX ONE

McGregor y cía vuelven a saltar al octágono

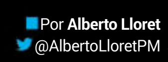
UFC 3 llegará el 2 de febrero y tendrá un renovado modo Carrera

Casi dos años después, EA Sports volverá a las artes marciales mixtas con *UFC 3*, un juego de lucha que tendrá de nuevo al mediático Connor McGregor como reclamo de portada, esta vez en solitario, y que llegará a PS4 y Xbox One el 2 de febrero. La mayor novedad vendrá del lado de la tecnología Real Player Motion, con la que se ha reconstruido totalmente el sistema de animaciones (habrá más de 5.000), para conseguir que los puñetazos, las patadas, los bloqueos o las sumisiones fluyan, sin interrupciones bruscas. También el modo carrera, llamado "El mejor de la historia", estará muy renovado, con decisiones fuera del octágono, promoción estratégica de los combates y rivalidades que podremos fomentar a través de las redes sociales, ya sea mostrándonos fríos o siendo bravucones. ■



Joanna Jedrzejczyk será una de las luchadoras que se medirán el lomo en estas peleas de artes marciales mixtas.

Pulsa Start



Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



¿VA A SER ASÍ EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS?

El mes pasado, el cierre de Visceral y el cambio de rumbo de su proyecto "Star Wars" no presagiaban nada bueno. Después, se han sumado rumores de que *FIFA* podría cambiar su esquema tradicional y, en los próximos años, convertirse en un "servicio" con una suscripción anual. ¿Más ejemplos? La transcripción de la conferencia de resultados de Take-Two para el segundo trimestre de 2018 viene a confirmar que todo lo aprendido en estos cuatro años de *GTA Online*, y los recientes cambios en el mundo del videojuego, se aplicará a los futuros proyectos de la compañía, citando que el gasto recurrente de los usuarios supone ya un 42% de los ingresos online de Take-Two (y que el modo online de *Red Dead Redemption II* ya ha sido anunciado, dejando entrever que podría incorporar este "aprendizaje").

No hace falta volver a recordar la proliferación de las cajas de botín o "loot boxes", de los DLC "cosméticos" de pago, de los que añaden contenido, de los "aceleradores" que desbloquean cosas más rápido...

De un tiempo a esta parte, parece que todo lo que incluye un juego está pensado, diseñado y orientado en torno a recaudar hasta el último céntimo posible, a monetizar cada paso que damos dentro del juego. Que las aventuras (y otros géneros) que hemos disfrutado hasta estos días están condenados a desaparecer tal cual los conocemos. Que las nuevas generaciones están acostumbradas al juego móvil, a pagar por DLC, a los eSports, a pagar por servicios online.

Pero, sinceramente, creo que todo tiene un límite. La afirmación de que cada vez resulta más caro realizar un juego tiene una o varias réplicas. La primera es que, quizá, no habría que poner tanto el foco en lo técnico, y crear juegos más "modestos", pero que sean originales. De nada me vale tener el mayor espectáculo del mundo, si se arruina con una jugabilidad repetida y manoseada hasta la saciedad, aderezada con la intrusión de micropagos. El segundo es que ellos mismos se están cavando su propia tumba con este sistema, al que se suman prácticas como la constante depreciación del producto (de verdad, ¿bajadas de precio a los quince días de lanzarlo?) o la ya inevitable reedición al medio año con todo el contenido (y más barata).

Son sólo algunos ejemplos de los actuales "males" de esta industria. Supongo que, antes o después, alguna compañía se estrellará por usar y abusar de estas prácticas, para comprobar que una parte importante de los jugadores no comulga con ellas. Quizá, sólo entonces, sea el momento de buscar las soluciones. Que ni más potencia hace mejores juegos ni pretender "sacar" más dinero genera mejores experiencias. Sin una relación "sana" entre compañías y jugadores, el videojuego está condenado a dejar de ser eso que tanto amamos... ■

> « *De un tiempo a esta parte, parece que muchos juegos están diseñados en torno a recaudar hasta el último céntimo posible.* »

9

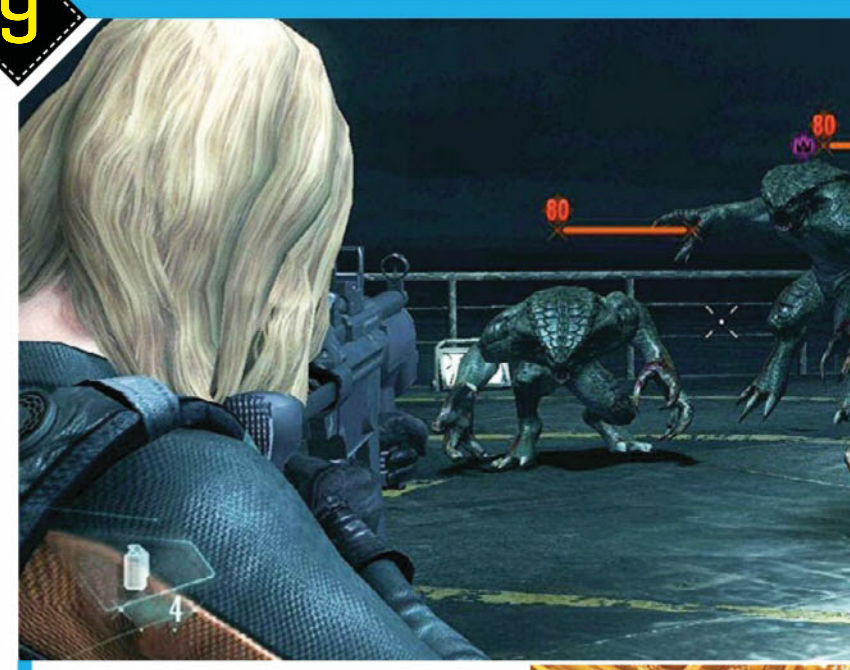
NUEVOS DATOS / SWITCH

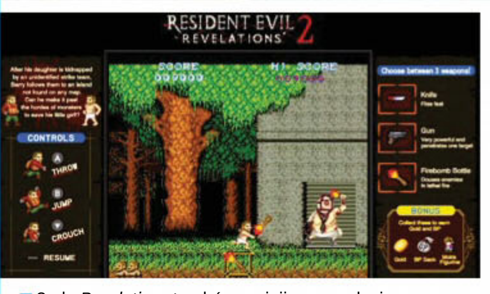
El terror invade Nintendo Switch

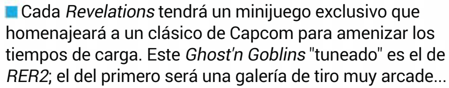
Resident Evil Revelations 1 y 2 llegan a Switch revisados el 28 de noviembre

Cuando leas esto, Capcom estará a punto de lanzar en la eShop, de forma independiente, ambos *Resident Evil Revelations* adaptados a las peculiaridades de Switch. Los dos títulos añadirán nuevas funciones, como la implementación del control por movimiento con los Joy-Con (que será opcional, y para realizar acciones como apuntar, atacar con el cuchillo o recargar) o un nuevo minijuego por cada título, con el que amenizaremos la espera en los tiempos de carga o mientras aguardamos para jugar en el modo Asalto.

Japón y Estados Unidos tendrán edición física (con *RE Revelations* en la tarjeta y la secuela en forma de código descargable), pero, por desgracia, no está confirmada, por ahora, para Europa. Lo que sí está confirmado es que, tanto en digital como en físico, mantendrán su desarrollo intacto (*Revelations*, a bordo del Queen Zenobia, y la continuación, en una misteriosa isla) e incluirán todo su DLC, como trajes, episodios adicionales o más opciones para el modo Asalto. Como aquí sólo dispondremos de la versión digital, id preparando las tarjetas SD: *Revelations* ocupará 13 GB (19,99 €), mientras que *Revelations 2* se irá a los 23,3 GB (24,95 €)...







Cada *Revelations* tendrá un minijuego exclusivo que homenajeará a un clásico de Capcom para amenizar los tiempos de carga. Este *Ghost'n Goblins* "tuneado" es el de *RER2*; el del primero será una galería de tiro muy arcade...



10

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH

Un combo de animales con el físico por bandera

Owlboy llegará a consolas en febrero y tendrá una edición física, algo que imitará *Wonder Boy: The Dragon's Trap*

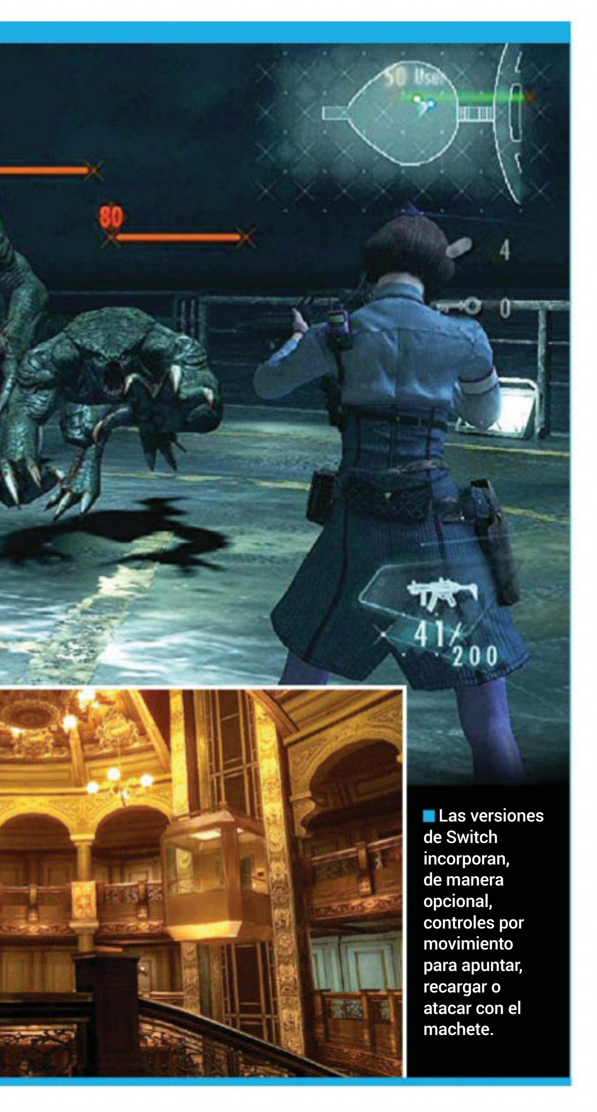
Owlboy maravilló a todos cuando se lanzó en noviembre de 2016 para PC. Los usuarios de consola han tenido que esperar lo indecible, pero este bellísimo juego en 2D, desarrollado por D-Pad Studio, tiene ya fecha y plataformas confirmadas. Llegará a PS4, Xbox One y Switch el 13 de febrero, traducido al castellano e inicialmente en formato digital, pero ya está confirmado que, en algún momento, se lanzará también una edición física, gracias a Soedesco. Se trata de un plataformas bidimensional de estética pixelada, en el que manejamos a un niño-búho, con las habilidades de vuelo como epicentro.

Otro plataformas indie que se apunta al formato físico es *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Con una estrategia similar a la de *Owlboy*, se lanzó hace ya unos meses en formato digital, pero Headup Games y Nicalis sacarán una edición física en el primer cuatrimestre de 2018. Eso sí, costará 40 euros del ala (el doble que en digital), y sólo será para PS4 y Switch, por lo que One se queda sin él.





Wonder Boy: The Dragon's Trap tuvo una edición física de tirada limitada que se agotó al instante, pero, pronto, habrá una normal.



Las versiones de Switch incorporan, de manera opcional, controles por movimiento para apuntar, recargar o atacar con el machete.

Hikikomori

Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie



CON BREATH OF THE WILD, NO HACE FALTA HALF-LIFE

Tengo un vicio con el último *Zelda* que no es ni medio normal. Todo empezó cuando, para intentar cruzar entre dos acantilados imposibles de superar con un salto, se me ocurrió talar un árbol y usarlo como puente. Ahí, me enamoré irremediablemente de *Breath of the Wild*. Al ir avanzando, obteniendo nuevas habilidades y más objetos, el amor no ha hecho más que crecer, llegando a niveles que no sentía desde hace muchos años. Pensándolo fríamente, he descubierto el porqué.

Todo, en las últimas aventuras de Link, gira en torno al motor de físicas. Disponemos de múltiples herramientas que moldean el universo de juego y tenemos la libertad de encarar cada nuevo desafío de formas muy diferentes. Y hablo de verdadera libertad: de libertad jugable, y no de explorar o de escoger líneas de diálogo. Simplemente, nos sueltan en un escenario gigantesco y nos dan los juguetes necesarios para hacer lo que nos dé la gana. Es, y ya lo comentaba en otro blog, lo que denominamos un verdadero sandbox. Revolviendo en la memoria, sólo he encontrado un caso similar en los últimos tiempos: *Half-Life 2*. La mítica obra de Valve también tenía como principales protagonistas el diseño de niveles y el motor de físicas. La pistola de gravedad ofrecía una libertad que iba mucho más allá de lo espectacular que resultaba en lo técnico para la época. La ecuación, en ambos casos, no funcionaría del todo si nos llevasen de la mano a todas partes con decenas de tutoriales. Nadie nos dice nada y, como debe ser, descubrimos las cosas jugando, en el sentido más amplio de la palabra. ¿*Zelda*, GOTY 2017? Sin duda.

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Super Mario Odyssey** ..... Switch
2. Zelda: Breath of the Wild ..... Switch-Wii U
3. Horizon: Zero Dawn PS4
4. Resident Evil 7: Biohazard ..... Multi
5. Sombras de Guerra ..... Multi
6. Persona 5 ..... PS4-PS3
7. Assassin's Creed Origins ..... Multi
8. Wolfenstein II: New Colossus ..... Multi
9. South Park: Retaguardia en... ..... Multi
10. DOOM ..... Multi



DOOM. La solvente adaptación para Switch del genial shooter de 2016 es una pequeña maravilla. En modo portátil, se ve de fábula...

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Super Mario Odyssey** ..... Switch
2. Assassin's Creed Origins ..... Multi
3. Cuphead ..... One-PC
4. Sonic Mania ..... Multi
5. Yakuza Kiwami PS4
6. Project CARS 2 ..... Multi
7. Sombras de Guerra ..... Multi
8. Metroid: Samus Returns 3DS
9. FIFA 18 ..... Multi
10. Call of Duty: WWII ..... Multi



SUPER MARIO ODYSSEY. No ha desbancado a *Sunshine* como mi *Mario* favorito, pero es increíble cómo encaja decenas de mecánicas.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Zelda: Breath of the Wild** ..... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn PS4
3. Super Mario Odyssey ..... Switch
4. Destiny 2 ..... Multi
5. Uncharted 4 ..... PS4
6. The Witcher 3: Wild Hunt ..... Multi
7. Call of Duty: WWII ..... Multi
8. Metal Gear Solid V ..... Multi
9. Metroid: Samus Returns 3DS
10. Assassin's Creed Origins ..... Multi



CALL OF DUTY: WWII. Sé que muchos preferían el doble salto y correr por la pared, pero yo estoy encantado con el regreso a la II GM.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Zelda: Breath of the Wild** ..... Switch-Wii U
2. Persona 5 ..... PS4-PS3
3. Super Mario Odyssey ..... Switch
4. The Witcher 3: Wild Hunt ..... Multi
5. NieR Automata PS4-PC
6. Destiny 2 ..... Multi
7. Forza Motorsport 7 ..... One-PC
8. Yakuza 0 ..... PS4
9. Life is Strange ..... Multi
10. Hellblade: Senua's Sacrifice PS4-PC



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Switch copa mi lista. Es difícil que el ritmo de juegos siga así, pero su primer año está siendo excelso.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Super Mario Odyssey** ..... Switch
2. Zelda: Breath of the Wild ..... Switch-Wii U
3. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse 3DS
4. Persona 5 ..... PS4-PS3
5. Metroid: Samus Returns 3DS
6. Mario & Luigi: Superstar Saga 3DS
7. El misterioso viaje de Layton 3DS
8. Fire Emblem Echoes 3DS
9. Mario Kart 8 Deluxe ..... Switch
10. Guardians of the Galaxy ..... Multi



SUPER MARIO ODYSSEY. Una obra maestra moderna de Nintendo, clave tanto para la saga *Mario* como para el catálogo de Switch.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Zelda: Breath of the Wild** ..... Switch-Wii U
2. Super Mario Odyssey ..... Switch
3. Assassin's Creed Origins ..... Multi
4. Metroid: Samus Returns 3DS
5. NieR Automata PS4-PC
6. Bloodborne PS4
7. DOOM ..... Multi
8. Horizon: Zero Dawn PS4
9. Prey ..... Multi
10. Metal Gear Solid V ..... Multi



ASSASSIN'S CREED ORIGINS. Ratifica una de las verdades más antiguas de la humanidad: tomarse un descanso nunca sienta mal.

La avalancha otoñal toca casi a su fin y es la hora de disfrutar con calma los juegazos que ha dejado.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Assassin's Creed Origins** .... Multi
2. Super Mario Odyssey .... Switch
3. DOOM .... Multi
4. Zelda: Breath of the Wild .... Switch-Wii U
5. Horizon: Zero Dawn PS4
6. Sonic Mania .... Multi
7. Cuphead .... One-PC
8. Quantum Break .... One-PC
9. Uncharted 4 .... PS4
10. Thimbleweed Park .... Multi



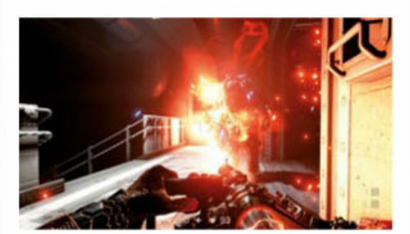
ASSASSIN'S CREED ORIGINS. ¡Qué gusto da que la saga vuelva a la calidad! Bayek está a la altura... y se puede montar en camello.

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1. **Super Mario Odyssey** .... Switch
2. Zelda: Breath of the Wild .... Switch-Wii U
3. Wolfenstein II: New Colossus .... Multi
4. South Park: Retaguardia en... .... Multi
5. Star Wars Battlefront II .... Multi
6. Metroid: Samus Returns 3DS
7. Ori and the Blind Forest .... One-PC
8. Rise of the Tomb Raider .... Multi
9. Sombras de Guerra .... Multi
10. LEGO Marvel Super Heroes 2 .... Multi



WOLFENSTEIN II. Bethesda da otro recital de acción para gozar en solitario. Tan arriesgado comercialmente como brillante en lo jugable.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



EL MISTERIOSO CASO DE LA PARTIDA PREMATURA A GTA

El mes pasado, Yen recibió en el Teléfono Rojo la pregunta de una lectora de trece años sobre si *Monster Hunter World* será un juego adecuado para su edad. Además, recientemente, se ha armado cierto revuelo con la violencia latente en los últimos tráilers de *The Last of Us: Part II* y *Detroit: Become Human*. Y más: en un reportaje sobre la violencia en el deporte en #0, tuve que escuchar la manida referencia a *GTA* como potencial pervertidor de la juventud. Esto me conduce, irremediablemente, a hablar del PEGI, la responsabilidad paterna y, por encima de todo, la madurez a la hora de adentrarse en un juego. Hay casos y casos, pero, en general, creo que el código PEGI es muy sobreprotector, al convertir cualquier atisbo de violencia en un +12, un +16 o un +18. Es más una sugerencia que una prohibición, para curarse en salud, pero que se aconseje jugar a *Monster Hunter World* a partir de los dieciséis años me parece exagerado.

Como muchos otros, yo he de confesar que jugué a *GTA III* con sólo trece años, pero eso no me convirtió en un psicópata con impulsos de atropellar o disparar a la gente. No sólo estrené mi PS2 con aquel juegazo, sino también con *Devil May Cry*, otra salvajada de armas tomar. Antes de eso, mis ojos habían visto ya cosas que, en teoría, deberían haberles estado vetadas: *Virtua Fighter*, *Soul Edge*, *Time Crisis*, *The House of the Dead 2*, *Tekken 3*... Estaban a mano con sólo entrar en un salón recreativo. Curiosamente, si no hubiese entrado en contacto con esos y otros juegos "para adultos", hoy no sabría ni la mitad de lo que sé y no estaría aquí escribiendo esta reflexión.

Obviamente, no apruebo que un niño de cinco años juegue a un *GTA* (aquí, entra en juego la responsabilidad paterna), pero no creo que haya que esperar hasta la mayoría de edad. La clave es la madurez, junto con la capacidad para discernir la realidad de la ficción y ser consciente de la brutalidad. En ese sentido, a diferencia de un niño de hoy en día, yo quizá tuve la suerte de que mis primeras consolas, Master System y Mega Drive, no podían desplegar un grado de violencia como el de los gráficos hiperrealistas actuales. Por ejemplo, ver los mamporros de *Streets of Rage* o *Street Fighter II* a los cinco años no me traumatizó en absoluto. El único juego del que quizá me arrepiento de haber ignorado el PEGI fue el remake de *Resident Evil* para GameCube, con el que sufrí de miedo.

En realidad, todo esto se puede extrapolar a otros ámbitos de ocio donde la violencia está a la orden del día. "Bola de Dragón Z" y los "Power Rangers" eran dos de mis series predilectas, por ejemplo. En el caso del cine, recuerdo que tuve que ver "La Naranja Mecánica" en el instituto, creo que con dieciséis años, y me resultó tan desagradable como instructiva: me hizo repudiar, más si cabe, la violencia humana.

> *«He de confesar que jugué a GTA III con sólo trece años, pero eso no me convirtió en un psicópata con impulsos de atropellar o disparar a la gente»*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

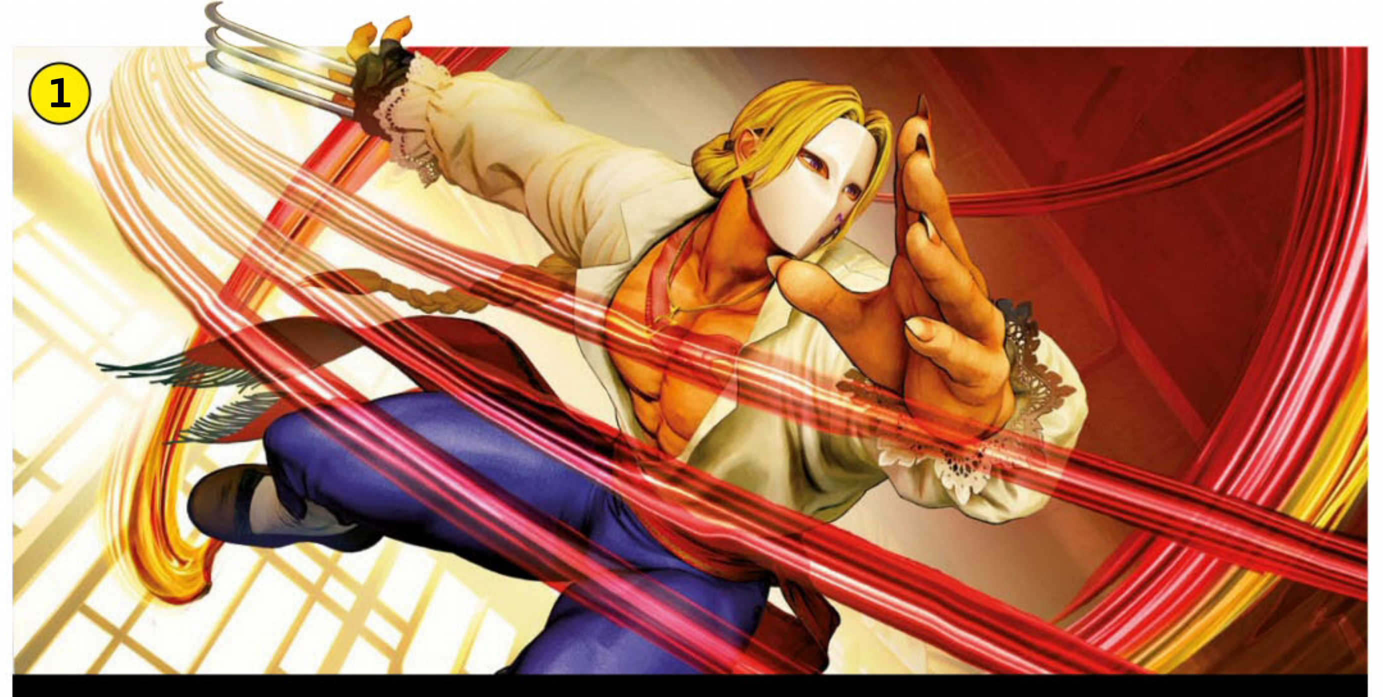
Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón »





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Revelaciones de la CIA, bigotes censurados, ediciones de papel... Ya ni siquiera nosotros somos capaces de distinguir qué noticias son ciertas o falsas; menos mal que, para eso, estáis vosotros.



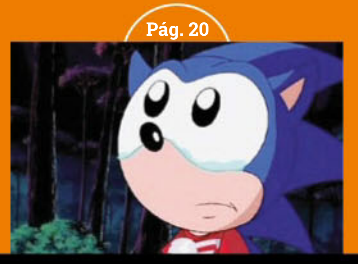
LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ESPAÑA QUE MÁS DINERO SE DEJA EN VIDEOJUEGOS ES ANDALUCÍA

Un estudio de EAE Business School ha revelado datos realmente interesantes sobre el gasto de los usuarios en videojuegos por comunidades autónomas durante 2016: quienes más apoquinan por juegos son los andaluces (59 millones de euros), seguidos muy de cerca por madrileños y catalanes, en empate técnico con 58 millones. Los valencianos ocupan el cuarto puesto, con 37 millones, seguidos de vascos (18), canarios (16) y gallegos (16), y, en último lugar, se sitúan Ceuta y Melilla (un millón), superadas por La Rioja (2) y Navarra (4). En total, en 2016, nos gastamos 781 millones en videojuegos, una media de 8,8 € por habitante, de los cuales 200 millones fueron para PS4, 60 para 3DS y 25 para PS3, a pesar de un descenso general respecto a 2015. ¿Y qué comunidades tienen más empresas dedicadas al sector? Aquí, ganan Madrid (26,2%) y Cataluña (24,8%), con 5.664 empleados, cifra que podría duplicarse en 2019. En definitiva, los videojuegos son un puntal de nuestra industria cultural que ya supera a la música y la literatura. Y hay locos que, incluso, compatibilizan las tres.

■ YO GASTO 8,8 € AL DÍA ■ ¡SONY CONSOLAS!

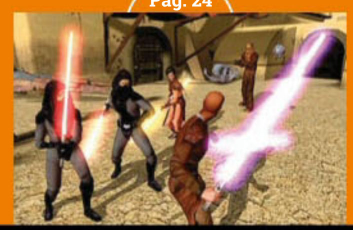


Pág. 20



LA OTRA CARA
La verdad que nadie más te cuenta

Pág. 24



LA COMUNIDAD
La encuesta Estrella... de la Muerte

Pág. 29



LA POLÉMICA
¿Se pasan con la ultraviolencia?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

DESBLOQUEAR HÉROES EN SW BATTLEFRONT II CONVALIDA ASIGNATURAS

Fruto de un acuerdo entre DICE, EA y determinados centros universitarios privados, desbloquear a cada héroe de *Star Wars Battlefont 2* podrá convalidarse por asignaturas optativas o de libre configuración mediante un pionero sistema de créditos compartido. Recordemos que, a pocos días de su lanzamiento, EA recibió una avalancha de críticas por su polémico desbloqueo de héroes, cuyo desorbitado coste ascendía a 60.000 créditos en el caso de Luke Skywalker o Darth Vader, lo que equivaldría a unas 40 horas de juego por personaje. En principio, la editora rectificó y redujo esta cifra en un 75%, pero, finalmente, mantendrá su plan inicial junto a esta iniciativa "para recompensar la sensación de tiempo perdido". De este modo, por ejemplo, "podrán llevarse a Chewbacca y Semiótica de la Comunicación por 40.000 créditos, o por 10.000, en caso de preferir asistir a clase". Pues eso: haber estudiao.

☐ NI ASÍ APRUEBO EL CURSO ☐ NO DOY CRÉDITO





La CIA revela que Osama Bin Laden era fan de *Animal Crossing* y *Pokémon*.

Más concretamente, de *Wild World* y *Diamante*, aparte de *FFVII: Advent Children*, *SFII* o *Metroid Prime Hunters* (se creería Osamus) y animes como Naruto, Bleach y Dragon Ball. Medios culpando a Tórtimer del yihadismo en 3, 2, 1...

☐ OTAKU TENÍA QUE SER ☐ YA, ¿Y NINGÚN VECINO SOSPECHÓ?

ALEMANIA LE DEPILA EL BIGOTE A HITLER EN WOLFENSTEIN II

Las leyes germanas no se cortan un pelo a la hora de censurar toda referencia al nazismo y la simbología que recuerde a esa infausta etapa histórica, incluido el mostacho de Adolf Hitler, que ha sido eliminado junto a las esvásticas de *Wolfenstein II: The New Colossus,* sustituidas por una especie de triángulos illuminati. El tijeretazo, sin embargo, no ha afectado al flequillo diagonal del genocida, por lo que sigue siendo igualmente reconocible, aunque también se hayan reemplazado términos como "führer" o "judío" por "comandante" y "traidor", respectivamente. Por lo tanto, Alemania es el único país occidental donde no podrán matar nazis, cuando lo que pretende su gobierno es, precisamente, aniquilar su existencia.

☐ AHORA, MATARÁN A UN ANCIANITO ANÓNIMO ☐ ES IST FALSCH!





EA SE MUESTRA "EMOCIONADA Y EXPECTANTE" POR SABER QUÉ ES NX

Electronic Arts está muy interesada en conocer todos los detalles sobre la nueva plataforma de Nintendo conforme van cobrando fuerza los rumores sobre su posible concepto híbrido. "Nintendo siempre ha sido un activo importante para nosotros y estamos emocionados por descubrir en qué consiste su nueva máquina", ha dicho Andrew Wilson, su director ejecutivo. Sobre sus planes de lanzamientos, Wilson se confiesa "ilusionado y expectante" ante la inminente revelación mundial de la consola para evaluar su mercado y estudiar qué tipo de experiencias llevar a sus usuarios, aunque no especifica títulos: "Nunca puedes decir de esta agua no beberé ni Julio Iglesias no es mi padre, así que no descartéis ninguna IP". Por sus alentadoras palabras, parece que, esta vez, no lanzarán un simple *FIFA* recortado y apostarán fuerte por NX junto a otras third parties; pero olvidémonos de ver un *DOOM*, *Wolfenstein II*, *Skyrim*, *L.A. Noire*, *Rocket League* o *NBA 2K18* portátiles... y confiemos en EA.

☐ ESTO LO RECORTO POR SI ACASO ☐ SÍ, Y SE LLAMARÁ SWITCH



6 **La promiscuidad de Cleopatra en *AC Origins* es un bug histórico.** Varios historiadores consultados por Polygon han criticado la imagen imprecisa que esboza Ubisoft sobre la última reina del Antiguo Egipto, cuyo perfil de seductora "devorahombres" frente a un Marco Antonio manipulable es fruto de la propaganda romana que impulsó Octavio Augusto para desacreditarlos a ambos. Y eso que no existía "Sálvame".

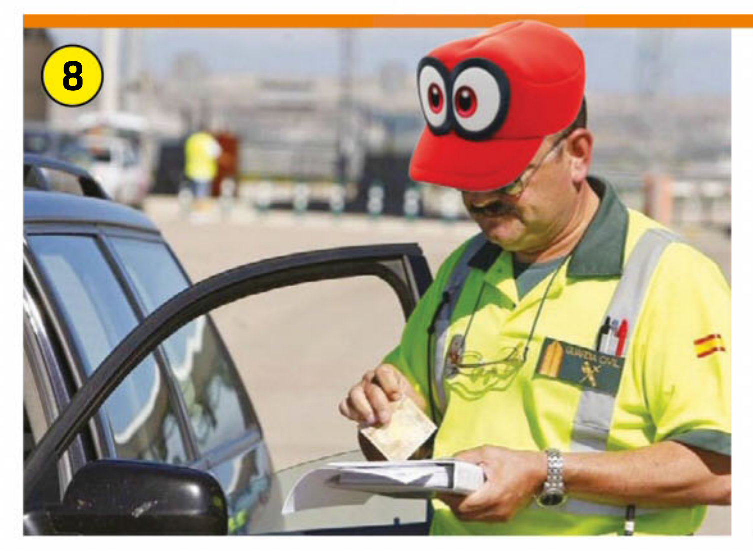
☐ QUE ME DEVUELVAN EL DINERO ☐ MENUDA CLEOPATRAÑA



PACMA, CONTRA SONIC TEAM POR MALTRATO ANIMAL

Sonic Forces ha colmado la paciencia del Partido Animalista, que ha decidido convocar una gran manifestación contra SEGA y Sonic Team por el "maltrato animal continuado" que viene ejerciendo año tras año contra su mascota en sus desventuras 3D. Con el lema "Sonic Team Abolición", la formación exige al estudio que abandone una "tradición medieval y salvaje" y deje su cuidado en manos de la protectora Headcannon o activistas como Christian Whitehead, responsable de *Sonic Mania*. El líder del Sonic Team, Takashi Iizuka, ha defendido que "el erizo no sufre" y que *Sonic Forces* "es arte", argumentando que, sin ellos, "se extinguiría el erizo azul", una raza creada ex profeso para esta fiesta y que "vive a cuerpo de rey en Green Hill para entretener al público durante sólo cinco horas al año".

☐ NI ARTE NI CULTURA: TORTURA ☐ SE OS DEBERÍAN CAER LOS ANILLOS



DETENIDO POR LANZARLE UNA GORRA CAPPY A UN GUARDIA CIVIL

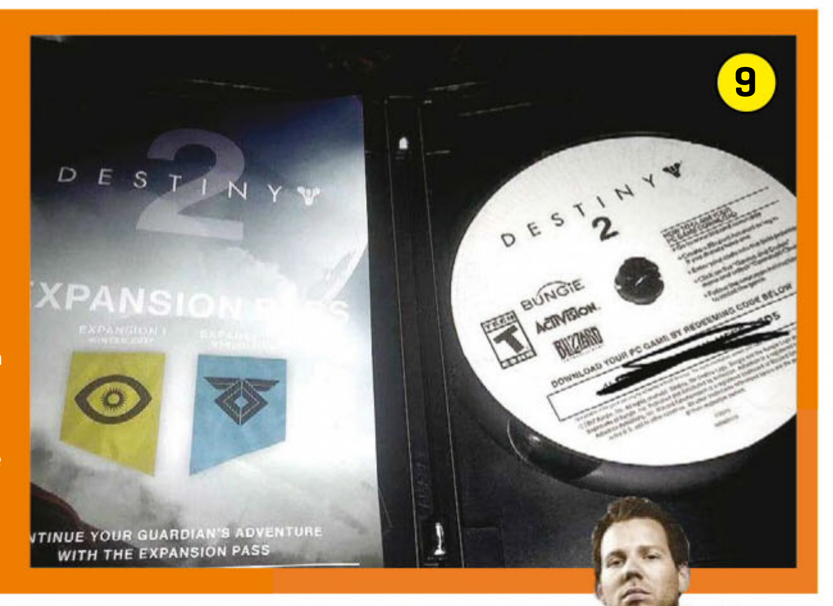
Muy cara le ha salido la ocurrencia al conductor que intentó eludir un control de alcoholemia en la carretera CV-800 entre los municipios alicantinos de Muchamiel y Jijona de una forma más que peculiar: lanzándole una réplica de la gorra Cappy de *Super Mario Odyssey* a un agente de la Guardia Civil de Tráfico. Según testigos presenciales, el joven, que venía de una despedida de soltero "vestido de novia", dio positivo en champiñones y energilunas, una nueva droga sintética que está causando furor en nuestro país. Al verse acorralado, el denunciado lanzó la gorra a la cabeza del oficial con la intención de suplantarle y dejarse marchar a sí mismo tras condonarse la sanción de 1.000 euros y seis puntos del carnet, pero, ahora, se enfrenta a una pena de tres meses a un año de prisión por atentado y resistencia a la autoridad, según los artículos 550 y 556 del Código Penal.

☐ MENUDA ODISEA DE "FINDE" ☐ ¿FUMÁIS ENERGILUNAS?

LA EDICIÓN FÍSICA DE DESTINY 2 PARA PC VIENE CON UN DISCO DE PAPEL

Una de las sorpresas más surrealistas del mes se la han llevado los compradores de *Destiny 2* en formato físico para PC, en cuya caja se han encontrado nada menos que un disco de papel, tanto en la edición estándar como en la limitada, de 90 €. Al menos, el "CD" lleva escrito el código digital del juego, pero ¿qué sentido tiene vender una edición física si en su interior no hay nada físico aparte de un folleto? ¿Es éste el triste "Destiny" que le espera al formato tradicional? Y aún habrá que agradecerle a Activision que las cajas sigan siendo de plástico, aunque no es mala idea que ciertos juegos empiecen a venderse en discos de papel... higiénico. Por suerte, no es el caso del excelente *Destiny 2*. Por cierto, las partidas se borran con Tipp-Ex.

☐ VAYA PAPELÓN ☐ UN BULO REDONDO



10

Cliff Bleszinski, haciendo amigos: "Que le jodan a la prensa". El padre de *Gears of War* y el estancado *LawBreakers* no tiene buena opinión de los periodistas: "Sólo buscan clics, visitas e ingresos. Nosotros vamos a seguir haciendo lo que hacemos y ellos que sigan publicando lo que quieran; en lo que a mí respecta, que les jodan". Más quisiéramos, Cliff.

☐ SE HARÁ YOUTUBER ☐ MÁS FALSO QUE UN JUGADOR ONLINE EN LAWBREAKERS

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE STAR WARS BATTLEFRONT II

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos dos copias promocionales de *Star Wars Battlefront II* para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 316

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Falso 6 Verdadero 7 Verdadero 8 Verdadero 9 Falso 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Destiny 2** (HC 316)

- Carmen López (Alicante)
- Mario de Castro Martínez (León)
- Joyce Charles Mendes (Málaga)

LA COMUNIDAD

Vuestra tribuna de opinión, debate y lo que surja

MOLA



La posibilidad que baraja EA de ofrecer un sistema de actualizaciones/suscripciones para *FIFA* y dejar de sacar uno de forma anual. Maneras de ahorrar dinero y espacio, o eso espero. Mike Rockmero

El problema va a ser que, con cada actualización, Neymar aparecerá en un equipo rival diferente; tras el PSG, dicen que ahora se quiere pasar al Madrid. Y a ver cuánto cuesta la cláusula... de suscripción.

Que los creadores de *PUBG* hayan reconocido que hay mejores juegos nominados al Game Award 17, como *Zelda: BotW* y *Super Mario Odyssey*. Un gesto que les honra. María Ayuso
Como al final lo ganen, son capaces de marcarse un "La La Land" y entregárselo a Aonuma ellos mismos. El Award a la honestidad ya lo tienen.

Poder pasarme las Navidades acariciando a mininos virtuales en *Assassin's C. Origins*. Daniel Heredia
Ubisoft ha hallado la fórmula de la duración infinita en sus juegos. Nuestro analista lleva ya 170 horas, y con un solo gato. Sí, es soltero.

Noctis como invitado en *Tekken 7* y las Tortugas Ninja en *Injustice 2*. ¡Esto es sinergia! Ferrán Mingoa
Mientras no vayan de invitados a El Hormiguero, bienvenidos sean.

El brutal debut de Xbox One X, igualando a Switch y superando a PS4 Pro en Reino Unido. Diego y Lola
Para que digan que las consolas están muertas. Por cierto, que no se nos olvide cambiarle las flores a Kinect.

Que Niantic haya anunciado *Harry Potter: Wizards United* con realidad aumentada para móviles. Tras el exitazo de *Pokémon Go*, les puede salir algo "mágico". José K. Rowling
Como las "Potterparadas" sean las mismas, se van a liar unas peleas entre varitas y pokéballs por pillar sitio que van a faltar antidisturbios.

Que Switch esté siendo respaldada por estudios indies y third parties de renombre por igual. Jesús Díaz
Esta vez, se están "portando" de maravilla, con resultados "port-entosos" como *DOOM*. Ahora faltan exclusivos.



La muy notable diferencia visual entre Xbox One y Xbox One X en juegos como *Battlefront II o Call of Duty: WWII*. No es un PC, pero se le acerca mucho y, por 500 euros, vale la pena. Roberto Arribas

Sí que se notan las 4K y el HDR: con Xbox One X, los zombis nazis lucen como ~~neos~~ nuevos: mejor resolución, iluminación, color... Más que 4K nativos, parecen "nazi-dos" para brillar... en cuerpo y calva.

NO MOLA



El tema de las "loot boxes" está empezando a convertir a las compañías en casinos y a las consolas en máquinas tragaperras. Peligrosa tendencia, como sigamos echando monedas. Pentafobia

Pues ya se ha filtrado la primera imagen del E3 2022, aunque, a este paso, quizá sea del próximo... y con un mando revolucionario: ¡un solo joystick! Al igual que ocurre en los casinos, ganará la banca...

Necesitar más de 1.780 € o 4.528 horas para desbloquearlo todo en *Star Wars Battlefront II*, según se ha publicado. ManmaBolaschinas
La próxima vez que EA anuncie el fin del pase de temporada, no aplaudamos tan rápido; son los Sith del sector y los maestros del sablazo láser.

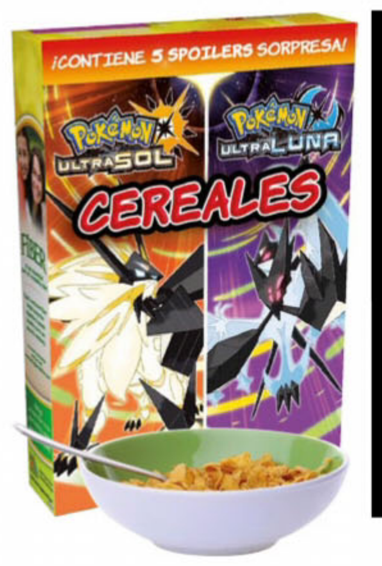
Que el nuevo *Marvel vs Capcom Infinite* tenga tan pocos luchadores de salida. David D. Medina
Y todavía menos de entrada, sin DLC. Encima, se les ha colado una errata en el título: la "In" de *Infinite*.

Vuestro 82 a *The Evil Within 2*. Pese a sus enemigos lentitos, ¡merece un 90 mínimo! Draco Arduengo
Señor Mikami, el plazo de revisión de exámenes se cerró hace un mes. Nos vemos en septiembre. Y use un pseudónimo más creíble, por Dios.

Que sigamos sin saber absolutamente nada de *Shenmue III* ni del *I y II Remastered*. Jehová Gutiérrez
Según nos ha chivado un tal Apu: "Ese producto no existe, señor, me temo que ha debido de soñarlo".

Lo quemado que me tiene Sega por pedir perdón tantas veces tras hacer un desastre de juego. Aburre tanto lloriqueo. Alejandro Dede
No pierdas la fe en Sonic; seguro que ya están trabajando en su próxima disculpa con todas sus *Forces*.

Que Chiquito nos haya dejado. Sus frases nos han acompañado a toda una generación de jugones. Hasta siempre, maestro... Mike Rockmero
Se merece un homenaje en *Red Dead Redemption: Condemor II*, viniendo a caballo de Bonanza, o un anime de *Castlebrácula*... Descanse en jarl.



Los spoilers de *Pokémon Ultrasol y Ultraluna* que nos estamos comiendo por culpa de los malditos piratas. Dan ganas de arrancar la fibra óptica. Fermimikyu

Entre Youtube, Twitter y la propia Nintendo en sus tráilers, sólo falta que nos zampemos los destripes con los cereales, que también tienen fibra... para digerirlos mejor. Con este descontrol, las próximas ediciones serán *Pokémon Sodoma* y *Pokémon Gomorra*.

Por Gustavo Acero @Gustarfox

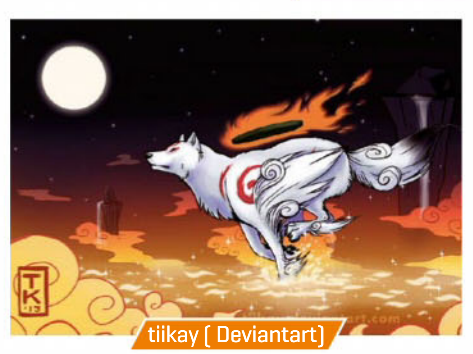
Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



GALERÍA FANART



chinchongcha (Deviantart)



tiikay (Deviantart)



Sega

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

LA VERDAD ES QUE YO VENÍA PREPARADO PARA OTRO TIPO DE ENEMIGOS. PERO BUENO, TODO SEA POR LAS GANAS QUE TENÍAMOS DE VER EL "DOOM" EN LA NINTENDO SWITCH...

LO MEJOR DEL TIMELINE



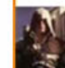
Terranigma7 WEB

“Xbox One X es un consolón, se mire por donde se mire, perfecto para quienes pasan del PC. Y me gustaría saber cuántos de los que dicen que Microsoft no tiene exclusivos tienen un PC gamer.”



jairogury WEB

“Supongo que, en *The Last of Us: Part II*, viajaremos al pasado, como en *Uncharted 4*, para descubrir los orígenes de Ellie.”



Ezio Auditore WEB

“Quien diga que *Shadow of the Colossus* es un mero remaster necesita ir al oculista ya. Es un remake con todas las de la ley.”



BlackMetal WEB

“Cada vez que juego a *Super Mario Odyssey*, tengo las mismas sensaciones que cuando jugué a *Mario 64*. Eso lo dice todo.”



@elgranqenk TWITTER

“Las múltiples opciones de elección en *Detroit: Become Human* son increíbles. Primavera de 2018... ¡Lo quiero ya!”



@gdanzehn TWITTER

“Viendo el tráiler de *Tennis World Tour*, parece que han aprendido de *Shenmue III* a no mostrar caras 'en desarrollo'.”



@CHierba TWITTER

“Igual que *Heavy Rain*, *Red Dead Redemption* y *God of War 3* en la primera mitad de 2010, en 2018 van a coincidir, *Detroit*, *Red Dead Redemption II* y *God of War*.”



Steven Lara FACEBOOK

“Con el pase de temporada de *DB FighterZ*, te venden hasta la música. Será bueno, pero será comprar un juego incompleto.”



HarryMason WEB

“*Ghost of Tsushima* no dista mucho de *Horizon*, pero en el Japón feudal. Junto a Naughty Dog, también se consolidan Guerrilla y Sucker Punch.”

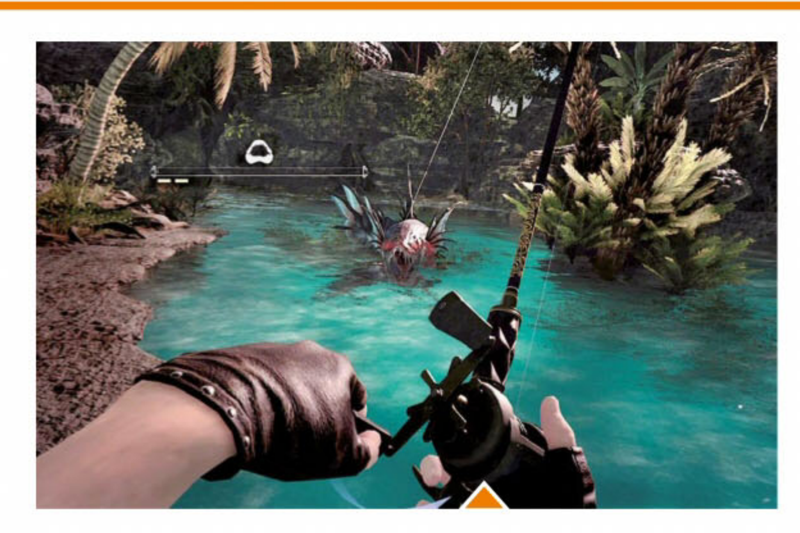


Juan P. Ceballos FACEBOOK

“Aunque me gustan los mundos abiertos, se han tomado ciertas licencias últimamente para convertirte en el mensajero del reino. 'Oh, gracias que has venido: necesito [inserte lo que sea]'.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Ambientar un juego en el pasado tiene sus riesgos, pero nunca hay que dejar que la realidad le estropee a uno un buen videojuego, ¿verdad?



BOTÍN DE GUERRA

Estaba difícil ganar el premio a la caja de botín más "gratuita" de 2017, pero Activision ha hecho una ofensiva histórica y se lo ha llevado con honores de guerra. Pues sí, todo era una farsa: los alidos no ganaron la II Guerra Mundial en batallas como las de Normandía, Guadalcanal o Stalingrado, sino con la ayuda de cajas de botín como las que llueven del cielo en *Call of Duty: WWII*. Los veteranos del conflicto estarán revolviéndose en sus tumbas...



CONVIÉRTETE EN CAPITÁN PESCANOVA CON PS VR

¿Quién demonios necesita una caña de pescar, habiendo juegazos para PS VR como *Final Fantasy XV: Monster of the Deep* o *Fishing Master*? Ambos van a pelear duro por el galardón de GOTY de la revista "Jara y sedal". La pereza de irse al mar, el río o el estanque de rigor se ha acabado, aunque el pez que veis en la imagen no tiene nada que envidiar al de tres ojos que pescó Bart Simpson... Ojalá, en el futuro, se vaya mar adentro con simuladores de pesca de arrastre.





ANIMALES CANSADOS DE VIVIR A CUATRO PATAS

***Assassin's Creed Origins* tiene más fauna que ninguna otra entrega de la saga, y creíamos que ver un unicornio era lo más raro del juego, pero no: la palma se la llevan los animales que deciden volverse bípedos.**

Games Radar y Tom Phillips

Es verdad que esta iteración egipcia está mucho más pulida que otras anteriores, pero los bugs parecen ya un mandamiento más del credo asesino. Más allá de su mágica existencia, que un unicornio se encabrite entra dentro de lo corriente, pero no así que lo haga un cocodrilo y empiece a andar sobre las aguas. Va a ser verdad que el Nilo es un río sagrado...



LA MEMEZ DEL MES

Leticia Sabater estuvo a punto de poner su voz en "The Fronze Wilds"

Todo parece ir sobre ruedas para la camaleónica Leticia Sabater, que lo mismo te firma un temazo musical como "La Salchipapa" que ficha por Netflix para promocionar la segunda temporada de "Stranger Things". Que no os extrañe si, el año que viene, la vemos como uno de los misterios de la siguiente tanda de episodios... Dado su empaque interpretativo, incluso Guerrilla Games llegó a pensar en ella como sustituta de Michelle Jenner para *The Frozen Wilds*, la expansión de *Horizon*. No en vano, hace unos meses, realizó el disléxico espectáculo circense "Fronze", con el que dejó helados a los fans de "Frozen". Tiritamos sólo de pensar en el juego que habría dado ese salvaje proyecto...



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 912

¿Cuál es vuestra subsaga favorita de juegos basados en Star Wars?

1 BATTLEFRONT

46% DE VOTOS

Tras las dos entregas lanzadas en 2004 y 2005 para PS2, Xbox y PC, esta saga ha vuelto por todo lo alto de la mano de DICE, justo para aprovechar el tirón de la nueva trilogía cinematográfica, con sus disparos por tierra y aire, así como la posibilidad de controlar a iconos como Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader, Yoda, Darth Maul, Boba Fett...

2 KOTOR

29% DE VOTOS

Caballeros de la Antigua República también vuelve a estar en el candelero, gracias a que la primera entrega, lanzada para Xbox y PC en 2003, ya es compatible con Xbox One. BioWare hizo dos RPG de acción soberbios, donde podíamos luchar del lado de la Fuerza o unirnos al Lado Oscuro.

3 OTRAS

16% DE VOTOS

El filón de Star Wars se ha reflejado en numerosas subsagas y géneros, desde las carreras de *Racer* hasta la acción de *The Force Unleashed*, pasando por los disparos de *Jedi Knight*, las desenfadadas aventuras de *LEGO* o, incluso, aquella locura llamada *Kinect Star Wars*, en la que simulábamos empuñar un sable láser, conducir una vaina o hasta marcarnos unos pasos de baile.

4 ROGUE SQUADRON

9% DE VOTOS

La memoria es frágil. Es la única razón posible para que esta subsaga de combates espaciales, que tuvo tres entregas entre Nintendo 64 y GameCube, haya recibido tan pocos votos. El ataque a la Estrella de la Muerte o la Batalla de Endor de *Rogue Leader* eran dignas de las películas.

LA PREGUNTA TONTA



¿Por qué DOOM, DiRT o RiME se escriben **con letra mayúscula?**

Raúl Cortés
“Porque son canis o chonis, como cuando se escriben cosas del estilo de 'ShUmOrEnItAsHuLa'.”

Nicolás Bertoni
“Hay que enfatizar que se grita, como tu madre al decirte por qué no sacaste la carne del congelador.”

Ramón Jover
“Porque todos esos títulos se escribieron con la misma máquina de escribir... que estaba rota.”

Franco Marsitelli
“En el caso de *DOOM*, las mayúsculas generan una voz demoniaca en tu interior y se te pone la piel de gallina.”

Mike Rockmero
“Como te dejas un ojo de la cara en comprarlos, para no perder el otro leyendo un título minúsculo en la portada.”

Dami Narváez
“Las cosas importantes e interesantes se escriben en mayúsculas, como HOBBY CONSOLAS.”

YA SOMOS



453.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

193.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas



SUBEN



DICIEMBRE, mes en que llegarán *PUBG* para One (el día 12, aunque sólo como Game Preview), *The End is Nigh* para Switch (el 12) y *Mario Party: The Top 100* para 3DS (el 22, cuando estaba previsto para enero).



LA CONFIRMACIÓN de que ya hay en marcha un nuevo proyecto de *NieR*, con Yoko Taro involucrado. Además, IO Interactive, pese a no formar parte ya de Square Enix, también tiene más *Hitman* en cartera.



LA SAGA VALKYRIA, de la que Sega y Atlus habrán anunciado una nueva entrega cuando leáis estas líneas y que, a priori, llegará traducida al castellano. Con ella, se buscará la redención tras el flojucho *Revolution*.



NIANTIC, artífice de *Pokémon Go*, está trabajando en *Harry Potter: Wizards Unite*, otro juego de realidad aumentada para móviles que promete causar furor, con exploración, hechizos, luchas con bestias...

BAJAN



EL PASE DE TEMPORADA de *Dragon Ball FighterZ*, que dará derecho a al menos ocho personajes por 35 €. Peor aún es que la edición Ultimate vaya a tener en exclusiva canciones de la serie...



TELLTALE ha recortado su plantilla un 25% (unos 90 empleados). En teoría, eso supondrá priorizar la calidad sobre la cantidad de lanzamientos, tras la mengua creativa del estudio en los últimos años...



LEGO DIMENSIONS ya no recibirá más figuras, pese a que el plan original de Warner Bros preveía otro año más de contenidos. La saga sigue la senda de *Disney Infinity* y de *Skylanders*, una vez agotada la moda.



KINECT, cuya producción ha tocado a su fin. Sin los esfuerzos puestos en él y los 100 euros de sobrecoste que supuso para Xbox One durante su primer año, el devenir de la generación podría haber sido otro.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



121.866 copias colocó Call of Duty: WWII en sus diez primeros días, repartidas entre 109.647 de la versión de PS4, 9.221 de la de Xbox One y 2.998 de la de PC. Con el previsible ritmo de las próximas semanas, seguramente sea el segundo juego más vendido de 2017, tras *FIFA 18*.



63.251 unidades lleva Super Mario Odyssey en apenas veinte días, sin contar las correspondientes a la edición especial de Switch que lo incluye en digital (los datos que manejamos no detallan las ventas de hardware). Es de prever que, después de la fiebre navideña, iguale a *Zelda*, que ya lleva 100.397 copias.

49.347 unidades acumula Assassin's Creed Origins, que se reparten del siguiente modo: 44.023 para la versión de PlayStation 4 (4.444 de las cuales son de la *Gods Edition*, que incluye una figura y otros contenidos) y 5.324 para la de Xbox One (en este caso, son 756 las correspondientes a la lujosa *Gods Edition*).



36.911 copias suma GT Sport, lo que denota que el pedigrí de una IP puede estar muy por encima de la mengua de un género (*Project CARS 2*, pese a ser más completo, lleva "sólo" 7.361 copias en PS4). Llama la atención que 1.102 de esas unidades sean de un pack con PS VR.

4.395 unidades lleva Wolfenstein II: The New Colossus, al que, inevitablemente, le ha perjudicado salir el mismo día que dos tótems como *Mario Odyssey* y *Assassin's Creed Origins*. Aun así, son mejores cifras de lo que esperábamos, con 3.137 en PS4, 754 en One (menor brecha de lo habitual) y 504 en PC.



4.992 son las copias que ha vendido Sonic Forces, con la peculiaridad de que Switch ha sido la plataforma predilecta del mayor número de usuarios. La versión para la consola de Nintendo ha registrado un total de 2.994 copias, por las 1.761 de la de PS4 y las 237 de la de One. Habiendo salido a precio reducido, son cifras flojas.

3.877 unidades lleva South Park: Retaguardia en peligro, una cifra que seguramente no le haga justicia al juego. De ellas, 3.433 son de la versión de PS4, 372 de la de Xbox One y 72 de la de ordenador.

LA POLÉMICA

¿Se pasan de la raya con la violencia algunos juegos?

The Last of Us: Part II y Detroit: Become Human se han dejado ver con dos tráilers explícitos que no han dejado a nadie indiferente.





Me sobra la violencia gratuita

Por **Sonia Herranz** @soniaherranzz

Sí

La violencia forma parte de nuestra vida, y pretender que los videojuegos se inhiban sería tanto como pretender que desapareciera del cine, de la literatura, de la televisión... Es imposible, porque cualquier manifestación cultural es un reflejo de su sociedad, y somos una sociedad violenta. Por eso, no me sorprende que esa violencia se refleje en los videojuegos. Pero hay veces que sí creo que se pasan de la raya. Hablando del tráiler de *The Last of Us*, la escena del martillo me incomodó. Creo que el resto del vídeo ya transmite con suficiente crudeza el salvaje ambiente postapocalíptico del juego, y un acto así sobraba. Recuerdo un *God of War* en el que tuve que machacar la cabeza de un pobre escriba que no me había hecho nada... y casi dejo el juego. Esta violencia innecesaria me sobra.

El vídeo de *Detroit* me ha incomodado de otra manera. No te convierte en testigo de una violencia innecesaria: te convierte en testigo de una violencia que existe. Y te da la opción de evitarla. Es desagradable, porque nos recuerda que hay maltrato infantil, y a ninguna sociedad le gusta que le muestren sus miserias. No creo que sobre, y podría servir para remover conciencias. No me gusta la violencia innecesaria y creo que sí, que muchas veces los juegos se pasan de la raya. Ahora, seguro que lo que yo entiendo por "innecesario" no es lo mismo que entiendes tú. Y es posible que dibujáramos la "raya" en un sitio distinto.

+ A FAVOR

Martin Robinson
“No me sentí cómodo. ¿Trata *Detroit* con responsabilidad temas como el maltrato?”

Erik Kain
“Si el juego entero es como el tráiler de *The Last of Us II*, no estoy seguro de cuánto lo disfrutaré.”

Julia Alexander
“¿Por qué elegir una escena de *The Last of Us* en que las mujeres son maltratadas sádicamente?”



¿Y la violencia en cine, series y cómics?

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Muchos de los que jugábamos en los 80 y los 90 hemos seguido creciendo y, con ello, nuestros gustos han madurado. Igual que hoy día puedo disfrutar de *Sonic Mania*, hago lo propio con obras como *The Last of Us* o cualquier otra que desgrane historias más crudas y desgarradoras. Ahora, su secuela promete ir más allá, con escenas más explícitas, como romper una extremidad a martillazos, que han levantado ampollas. O *Detroit*, que, en su último tráiler, ha mostrado sin tapujos brutalidades como el maltrato infantil. Entiendo y respeto que haya un sector del público que lo vea mal, que considere que son escenas muy duras... pero no lo comparto. Primero, porque el público adulto está "preparado" para ver ese tipo de obras y, en segundo lugar, porque se dan en otros campos del entretenimiento y no se ha montado tanto revuelo. ¿O acaso las escenas en que Lucille ha salido a pasear en "The Walking Dead" han levantado debates tan convulsos? ¿Y en el cómic? La respuesta es no.

Muchos siguen con el estigma de que los juegos son para niños, pero hasta eso ha cambiado. Los niños son parte del público, y tienen a su alcance maravillas que ojalá hubiera tenido yo treinta años atrás. Pero parte de los que jugábamos entonces lo seguimos haciendo ahora y demandamos cosas distintas. Pueden ser juegos que toquen el alma, como *Journey*, o violentos, como *TLoU*. Y no pasa nada...

+ EN CONTRA

@ZanderStrife
“La violencia es un recurso válido como cualquier otro, y puede ser necesario para transmitir algo.”

@pedrojunior0922
“El videojuego es un medio tan importante como el cine o la literatura, y ahí no se critica.”

@iNanas_
“*The Last of Us* da un mensaje antiviolencia y, en *Detroit*, debes evitar la violencia, de hecho.”

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un **90%** de votos. Votos totales 1.489

Participa en: @Hobby_Consolas



Dissidia Final Fantasy NT

JUNTOS, REVUELTOS Y POR EQUIPOS

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Lucha / Rol

DESARROLLADOR
Team Ninja

DISTRIBUIDOR
Square Enix
Koei Tecmo

PRECIO
69,99 €

LANZAMIENTO
11 de enero (Japón)
30 de enero (Europa)

Hace ya unos cuantos años, Square Enix nos sorprendió con los dos *Dissidia* de PSP, juegos de lucha protagonizados por los personajes más emblemáticos de la saga *Final Fantasy*. Pronto, tendremos la tercera entrega en PS4, después de estrenarse en 2015 en los salones recreativos de Japón.

En realidad, podríamos considerar que *NT* es un reseteo, tanto argumental como jugablemente. Su historia transcurre después de la de los juegos de PSP, pero en un contexto totalmente nuevo y diferente. Esta versión para PS4 reforzará mucho la narrativa respecto al arcade, y asistiremos al conflicto entre los dioses Spiritus y Materia. Además, esta vez, no se trata de un desarrollo interno de Square Enix, sino que la compañía lo ha dejado en manos del Team Ninja, responsable de *Dead or Alive* o *Ninja Gaiden*.

Tres contra tres

Lo primero que llama la atención es que, ahora, los combates son de tres contra tres y, por lo tanto, mucho más locos y frenéticos. Como podéis imaginar, esto hará que el juego brille especialmente en la faceta del multijugador online, aunque, por desgracia, no habrá multi local. Y, si jugáis en solitario, podréis alternar el control de los tres personajes del equipo en todo momento, mientras que la IA se ocupará de los otros dos. Además, esta versión también ofrecerá la posibilidad de combatir uno contra uno, dos contra dos e, incluso, otras configuraciones, como uno contra tres. Pero será en el tres contra tres estándar donde la experiencia más brillará.

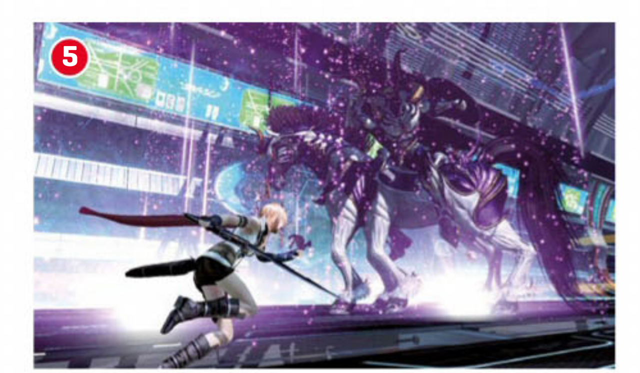
Aunque la jugabilidad de esta entrega se acercará más a *Kingdom Hearts* que a anteriores *Dissidia*, también quedan elementos clave de sus predecesores de PSP, en concreto los dos distintos tipos de ataques básicos (ataques de bravura y ataques de HP). Al golpear al enemigo con ataques de bravura, aumentaremos nuestro indicador de bravura y reduciremos el del rival. Cuanto más alto sea el número de bravura alcanzado por nuestro personaje, más daño haremos al golpear con un ataque de HP. Además, estarán las habilidades especiales EX, que desencadenarán los movimientos más demoledores, y tampoco faltarán invocaciones de criaturas clásicas como Bahamut o Ifrit, que nos otorgarán distintos beneficios en batalla.

Dissidia Final Fantasy NT para PS4 estará en nuestro territorio el próximo 30 de enero. Si queréis la *Ultimate Collector's Edition*, está para reservar en la store europea de Square Enix.

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JR









TEAM NINJA HA CREADO ESTA ENTREGA, CUYOS COMBATES SON DE TRES CONTRA TRES

1 La idea de las peleas de tres contra tres surgió por dos motivos: para evocar los equipos que formamos en los juegos principales de *FF* y porque Team Ninja quería hacer algo diferente a *Dead or Alive*.

2 Cloud no podía faltar. Los desarrolladores lo recomiendan para principiantes, por su facilidad de manejo.

3 Los escenarios serán muy amplios, aunque dan la sensación de estar un poco vacíos.

4 La versión arcade salió con el título *Dissidia Final Fantasy* a secas, pero a esta versión de PS4 se le añadió el subtítulo *NT*, en un principio tomando las iniciales de Tetsuya Nomura (productor creativo y diseñador de personajes del juego). Posteriormente, Square Enix le dio el significado *New Tale*.

5 Antes del combate, elegiremos una criatura a la que podremos invocar en el frenesí de la batalla. Dañará a los enemigos, y concederá beneficios a nuestros personajes.

6 Un equipo vence tras derrotar tres veces a un enemigo: vale tanto si acaba con cada uno de los rivales una vez como si hace morder el polvo al mismo tres veces.



LOS MEJORES PERSONAJES DE TODA LA SAGA

Habrá veintiocho personajes de todas las entregas principales de *Final Fantasy*, incluyendo los de juegos más recientes, como Noctis (*FFXV*) e Y'shtola (*FFXIV*). Además, también debutan personajes de spin-offs como Ace (*FF Type-0*) y Ramza (*FF Tactics*). Estarán divididos en cuatro tipos: Vanguardia (lentos pero fuertes), Hostigador (rápidos y letales en las cortas distancias), Tirador (efectivos a larga distancia) y Especialista (con habilidades únicas). Habrá personajes adicionales vía DLC.

BIG IN JAPAN



Aquí TOKIO



Habrá más The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel en PS4

Tras el reciente y exitoso lanzamiento de *The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III* en Japón, Falcom ha confirmado que trabaja en una próxima entrega de esta subsaga, también para PlayStation 4. Además, la consola de Sony también recibirá remasterizaciones de los dos primeros *Trails of Cold Steel.*







70

millones de 3DS vendidas en todo el mundo

Capcom prepara un Ace Attorney para Switch

Haruhiro Tsujiro, jefe de operaciones de Capcom, ha afirmado que, durante el próximo año fiscal, la empresa lanzará en Switch juegos de sagas muy populares, entre ellas *Ace Attorney*. Aún no se sabe si será una nueva entrega o una remasterización con aventuras ya conocidas de Phoenix Wright. Hablando de remasterizaciones, recordad que *Apollo Justice: Ace Attorney* está ya en la eShop de 3DS.



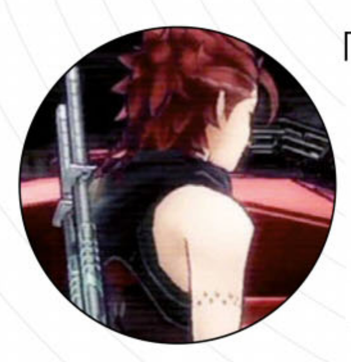
Inazuma Eleven Ares, para PS4, Switch y móviles

Finalmente, Level-5 ha confirmado las plataformas en las que saldrá la próxima entrega de su genial saga de fútbol y rol: PS4, Switch, iOS y Android. Su jugabilidad será más ágil y muy diferente de la de los juegos de DS y 3DS, y más bien parece una gran evolución de aquel *Inazuma Eleven Strikers* que vimos en Wii.



La novela visual de terror Death Mark estará en PS4 y Switch

Ya os hemos hablado antes de este juego de PS Vita, en el que la aparición de una extraña marca en la piel parece predecir la muerte. *Death Mark* está también de camino a PS4 y Switch, con gráficos mejorados y un episodio adicional. ¿Llegará alguna versión a Europa?



Metal Max Xeno, rol post-apocalíptico en PS4 y PS Vita

Metal Max es una saga de rol desconocida en nuestras tierras, pero con más de un cuarto de siglo a sus espaldas en Japón. Esta nueva encarnación transcurrirá en un Tokio desolado a finales del siglo XXI, y las batallas a bordo de tanques serán una parte esencial de la acción. El protagonista, Thalys, será mitad hombre y mitad máquina. Saldrá en primavera en Japón.



Switch recibirá Shin Megami Tensei V

El *Shin Megami Tensei* en el que trabaja Atlus para Switch será la próxima entrega numerada de la ilustre saga de demonios. Tras lanzar *SMT IV* y *Apocalypse* en 3DS, la compañía aprovechará la mayor potencia de Switch y del motor gráfico Unreal 4 para ofrecer una experiencia aún más profunda y satisfactoria.



2.000.000

de unidades vendidas de Super Mario Odyssey (Switch) en sus tres primeros días a la venta en todo el mundo





Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Tus dos grandes amigos en Japón: Tsutaya y Book Off

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Si venís a Japón, además de lugares mundialmente conocidos (e igualmente espectaculares) como Akihabara y Nakano Broadway, no puedo dejar de recomendar otro par, muy útiles si tenéis pensado quedaros una temporadita por aquí: Tsutaya y Book Off.

De libros... ¡a todo!

La primera, Tsutaya, es una cadena de tiendas que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de tus lugares preferidos. En sus inicios, fue un videoclub tradicional, con una pequeña sección dedicada a la venta de libros y revistas, pero, según avanzó la tecnología, la cadena también lo hizo, añadiendo zonas dedicadas a videojuegos y ampliando mucho más la sección de la lectura. Aquí, encontrarás los últimos lanzamientos de videojuegos, pelis, anime y manga, y hasta los más antiguos que puedas imaginar, como Astroboy. Impacta ver su inmensa oferta. A título personal, suelo pasar al menos una vez a la semana, ya que actualizan casi a diario la sección de "gangas" y, de vez en cuando, cae alguna cosilla. He llegado a ver animes completos, como Fullmetal Alchemist Brotherhood, en DVD, por menos de 10 € al cambio (el Blu-ray sigue sin ser muy popular en Japón). Como curiosidad, casi todas las familias japonesas tienen al menos una "T Card", la cual no sólo te permite alquilar películas y conseguir algún descuento en el propio local, sino que, con ella, puedes conseguir puntos incluso al hacer la compra en el supermercado de tu barrio, para luego canjearlos a cambio de dinero en cualquier establecimiento compatible con ella. Y, por si alguien se pregunta si también existe la posibilidad de alquilar videojuegos en Tsutaya, lamento decir que, por desgracia, en Japón, hace treinta años, el alquiler de videojuegos se declaró ilegal, por lo que no existe forma alguna, al menos que yo sepa, de alquilarlos.

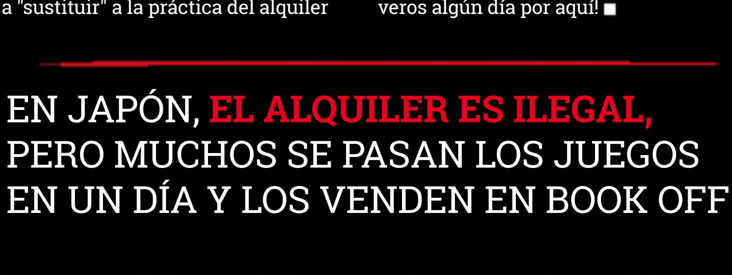


Los Book Off

Como adelanta su nombre, la segunda cadena, Book Off, originalmente era una tienda dedicada al comercio de libros de segunda mano (manga incluido), pero su expansión fue tan rápida que, pronto, abrió las puertas a todo tipo de productos de segunda mano. La mayoría se podrían englobar en juguetes, videojuegos, consolas, música, películas, series y, claro, libros. Desde las típicas novelas ligeras, hasta guías oficiales de juegos de la época de SNES o ediciones especiales imposibles de encontrar en otro sitio. Todo, a buen precio, sobre todo si lo comparamos con los "robos" que encontramos en eBay por artículos similares. Eso sí, aquí no hay nada nuevo; todo es de segunda mano (y puedes probarlo antes de comprarlo).

En torno a los Book Off, existe una práctica bastante común, que viene a "sustituir" a la práctica del alquiler de videojuegos. Lo que hacen muchos nipones es comprar el juego el día de salida y tratan de terminarlo antes de la mañana siguiente (muchos son expertos en terminar los juegos en tiempo récord), para luego dirigirse a un Book Off y venderlo prácticamente al mismo precio de compra. Los (habitualmente) generosos pagos que ofrecen estas cadenas a cambio de los artículos de segunda mano permiten que este proceso resulte viable.

Si sólo tuvieseis tiempo para visitar uno de estos locales, sin duda, como amante de los videojuegos y en pos de encontrar cositas sólo disponibles en Japón, os recomendaría Book Off. Resulta extremedamente sencillo dar con joyas del estilo de los RPG de Square de la época de los 8, los 16 y los 32 bits en ediciones limitadas y a precios de risa. Gracias a ellos, he podido rememorar grandes recuerdos de mi infancia y descubrir auténticas rarezas que desconocía a precio razonable, mientras que Tsutaya me permite seguir al día a precios aceptables. Son dos grandes cadenas que se complementan para ofrecernos a los jugadores todo lo que necesitamos. ¡Espero veros algún día por aquí! ■



EN JAPÓN, **EL ALQUILER ES ILEGAL,** PERO MUCHOS SE PASAN LOS JUEGOS EN UN DÍA Y LOS VENDEN EN BOOK OFF

EL FUTURO ES PARA VOSOTROS, JUGADORES





tinuidad el 9 de diciembre, con otra presentación en la PlayStation Experience.

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

Justo cuando acaba de cumplir cuatro años, PS4 se halla más en forma que nunca. En plena madurez, con su hardware ya más que dominado por parte de los estudios, el futuro pinta de color azul para ella, merced a la veintena de grandes exclusivas que tiene en previsión y cuyo despliegue empezará en enero. Ya mismo.

Este 2017 ha sido inolvidable para la consola, con juegazos como *Horizon: Zero Dawn*, *Persona 5*, *NieR Automata*, *Yakuza 0*, *Yakuza Kiwami*, *Nioh* o *Uncharted: El legado perdido*. Sin embargo, el otoño ha sido bastante decepcionante, únicamente con *Gran Turismo Sport* como gran lanzamiento. Los grandes titulares de los últimos meses se los han llevado Microsoft con Xbox One X y Nintendo con *Super Mario Odyssey*.

Ahora bien, Sony no se ha dormido en los laureles y, a diferencia de sus rivales, dio una conferencia en la Paris Games Week para realizar varios anuncios y mostrar nuevos detalles de sus próximos lanzamientos, algo que tendrá continuidad el 9 de diciembre, con otra presentación en la PlayStation Experience.

Los juegos, el factor diferencial

Dejando a Nintendo un poco al margen, que juega en su propia liga con Switch, es curiosa la deriva de la batalla entre PS4 y Xbox One. Al comienzo de la generación, la primera se impuso gracias a su precio y su potencia, a pesar de que la segunda tenía más y mejores exclusivas. Ahora, con Pro y X a la venta, se han cambiado las tornas: Microsoft tiene el hardware más potente, pero es Sony quien goza del catálogo más prometedor.

Aquí, recopilamos las muchas exclusivas que recibirá PS4 a partir de enero, tanto totales como parciales (es decir, aquéllas que también llegarán a PC, pero no a otras consolas). Habrá de estudios propios, como *God of War*, *Days Gone*, *The Last of Us: Part II* o *Ghost of Tsushima*, y de second parties, como Quantic Dream (*Detroit*) o Bluepoint (*Shadow of the Colossus*), pero otras tendrán la firma de third parties a las que Sony ha sabido camelarse, como Square Enix (*Final Fantasy VII*), Sega (*Yakuza 6*), Bandai Namco (*Ni no Kuni II*), Insomniac (*Spider-Man*)... Casi todas serán para un solo jugador, lo que contradice el revuelo sobre el peligro de extinción de ese ámbito.

Durante los últimos meses, PS4 ha hibernado, pero, en cuanto empiece 2018, va a recibir una exclusiva tras otra, muchas de ellas de las que venden consolas.



Jormungandur es una de las pocas criaturas mitológicas que se han visto hasta ahora, pero también habrá dioses, valquirias, dragones, gigantes, lobos, cuervos...



Kratos ya estuvo casado y era padre en la tetralogía original, pero tanto su esposa como su hija fueron asesinadas por él. Esta vez, será distinto.

Los gráficos, apoyados en la potencia técnica y la dirección artística, serán brutales. A priori, no habrá pantallas de carga ni fundidos a negro en todo el juego.

NI NO KUNI II
EL RENACER DE UN REINO

19 DE ENERO **BANDAI NAMCO** **ROL**

Con exmiembros de Studio Ghibli a bordo, como el animador Yoshiyuki Momose y el compositor Joe Hisaishi, este J-RPG de bella factura, que también saldrá para PC, será el primer gran título de 2018 (aunque hay rumores de que podría retrasarse a primavera). En él, encarnaremos a Evan Pettiwhisker, el niño rey de Villa Cascabel, que será destronado por un pérfido ejército. Nuestro cometido será recuperar el reino y devolverle su prosperidad. Para ello, contaremos con la ayuda de Roland, un viajero de otro mundo, y de otros personajes. Los combates serán en tiempo real y los únimos dejarán paso a otras criaturas llamadas Higgledies. Otra novedad es que, en el mapamundi, los personajes adoptarán una estética cabezona.





GOD OF WAR

PADRE, HIJO Y ESPÍRITU ESCANDINAVO

■ PRINCIPIOS DE 2018 ■ SANTA MONICA STUDIO (SONY) ■ ACCIÓN

Después de tomarse un merecido descanso, Kratos volverá con fuerzas renovadas en lo que supondrá el debut de Santa Monica Studio en PS4, pues, más allá de apoyar a otros equipos pequeños de Sony, no ha lanzado nada desde *God of War Ascension* en 2013. Argumentalmente, será una continuación de la tercera entrega, pero, realmente, el equipo de desarrollo lo ha planteado como un reseteo conceptual, con la particularidad de que el elegido para comandar el proyecto ha sido Cory Barlog, que fue director de la segunda parte y que, tras adandonar el estudio, volvió. Precisamente, una experiencia vital tan determinante como la de haber sido padre ha sido su mayor fuente de inspiración.

Destripados ya todos los dioses griegos, la saga pedía a gritos un cambio de mitología, y la escandinava ha sido la afortunada, aunque no tenemos claro qué buscará Kratos allí. No en vano, el espartano no será la bestia sedienta de sangre de antes, sino que se mostrará más comedido, al ir acompañado por su hijo, Atreus, algo que promete darle alas a la narrativa, en la línea de lo visto en *The Last of Us*. Aunque podremos darle órdenes, actuará por su cuenta y veremos cómo, progresivamente, pasa de niño mimado a guerrero. ¿Estará destinado a ser el protagonista de futuras entregas o, incluso, de esta misma, si a Kratos le sucede algo?

El reseteo no sólo será narrativo, sino también jugable. Para empezar, la cámara se situará a nuestra espalda y podremos rotarla con libertad. Adiós a los planos fijos y hola a escenarios que, aun siendo lineales, se prestarán más a cierta exploración. El sistema de combate también se ha rehecho por completo y, ahora, será más pausado, sin saltos acrobáticos. Las espadas del caos han sido sustituidas por una pesada hacha que dará pie a brutales combos, ya sea golpeando a quemarropa, generando ondas expansivas o lanzándola contra los propios enemigos o contra ciertos objetos del entorno, como lámparas ardientes. También habrá un arco, un escudo, poderes, ataques combinados con Atreus...

DISSIDIA FINAL FANTASY NT

■ 30 DE ENERO ■ TEAM NINJA ■ LUCHA

Nacido en los salones recreativos de Japón, este juego de lucha llegará a PS4 con una versión ampliada. Los contendientes serán personajes sacados de las entregas canónicas de *Final Fantasy*, desde Cloud hasta Noctis, pasando por Squall, Yitan, Tidus o Lightning. Los combates serán por equipos, de tres contra tres, con un estilo tridimensional que recordará al de juegos como *Dragon Ball Xenoverse*, ya que los escenarios tendrán un tamaño generoso y podremos movernos por ellos con cierta libertad.

DETROIT BECOME HUMAN

EL BLADE RUNNER DE DAVID CAGE

PRIMAVERA · QUANTIC DREAM · AVENTURA

Heavy Rain fue una obra maestra, pero, luego, Quantic Dream no atinó igual con *Beyond*. Por suerte, David Cage va a retomar la fórmula narrativa, coral y jugable del primero en esta aventura de corte cinematográfico. Ambientado en 2036, en un mundo en que los androides están empezando a expresar emociones y cuestionar su obligación de obedecer, *Detroit: Become human* estará protagonizado por tres "replicantes" con motivaciones muy diferentes y cuyos destinos acabarán por entrelazarse. Kara será la asistenta del hogar de un violento padre y de su hija pequeña, Connor será un negociador que trabajará con la policía, y Markus será el cabecilla de un movimiento antisistema.

Cada personaje contará con ciertas mecánicas, pero la enjundia estará en la constante toma de decisiones, que se traducirá en decenas y decenas de bifurcaciones de la historia, hasta el punto de que los tres protagonistas podrán morir sin remedio. En el tráiler de la Paris Games Week, Kara debía afrontar un arrebato de violencia de su "dueño" contra su hija, con múltiples opciones de actuación: intentar dialogar, huir por la ventana con la niña, encerrarse en la habitación... o usar una pistola, si es que previamente la había cogido de un cajón. Añadid a eso unos gráficos hiperrealistas y una BSO de las que cautivan.



Salvar a esta niña de un androide será uno de los casos que tendremos que afrontar en este thriller, lleno de situaciones límite.

SECRET OF MANA

15 DE FEBRERO · SQUARE ENIX · ROL

Lanzado en Super Nintendo en 1994, uno de los mejores RPG de la historia aterrizará en PS4, PC y PS Vita con un remake total, aunque, por desgracia, sólo en formato digital. El juego mantendrá la esencia del original, como su cámara elevada o sus combates en tiempo real, pero los gráficos se han renovado por completo y se han introducido escenas de vídeo que no fueron posibles en su momento. También la banda sonora se ha retocado para que suene aún mejor. De nuevo, encarnaremos a Randi, Popoi y Primm para obtener el poder del maná y devolver la paz al mundo.









SHADOW OF THE COLOSSUS
RESURRECCIÓN COLOSAL

6 DE FEBRERO · BLUEPOINT GAMES · AVENTURA

PS2 tuvo un catálogo inmenso, pero pocos juegos calaron tan hondo como *Shadow of the Colossus*, una obra maestra y, sin duda, la mejor aventura de las tres que ha firmado Fumito Ueda a lo largo de su trayectoria (ni *ICO* ni *The Last Guardian* se le pueden comparar, objetivamente). En los últimos años, las remasterizaciones se han convertido en el pan nuestro de cada día, y no ha habido estudio mejor en ese arte que Bluepoint Games, con quien Sony ha trabajado estrechamente y que, de hecho, ya firmó una conversión en HD de *ICO* y *Shadow of the Colossus* para PS3. Aprovechando la potencia de PS4, la cosa va a ir más lejos aún, con un remake que agrandará la dimensión visual de la aventura, pero sin pervertir ni un ápice la jugabilidad original.

De nuevo, Wander, con ayuda del caballo Agro, se enfrentará a dieciséis colosos, con la promesa de salvar así a su amada. Cada bestia será un desafío totalmente diferente, siempre con el objetivo de examinarlas para decidir por dónde escalar, en busca del punto exacto donde apuñalarlas... con todo el dolor de nuestro corazón cuando las veamos retorcerse de dolor. Los gráficos se han rehecho por completo y no habrá ni rastro de los petardeos de PS2 (en PS4 Pro, se podrá configurar a 4K-30 fps o 1080p-60 fps). Además, se pondrá a la venta a un precio reducido de 40 euros.

YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

20 DE MARZO · SEGA · AVENTURA

El capítulo final de las aventuras de Kazuma Kiryu llegará a Occidente con poco más de un año de retraso respecto a Japón, aunque sólo con voces en japonés y subtítulos en inglés. Ambientado tres años después de la quinta entrega, el Dragón de Dojima saldrá de la cárcel y se encontrará con que Haruka está en coma a causa de un accidente... y ha sido madre, por lo que le tocará cuidar del bebé e investigar qué le sucedió a su ahijada, en un argumento de película. El juego hará gala del Dragon Engine, una tecnología de nuevo cuño, y ofrecerá dos grandes áreas: la habitual Kamurocho y Onomichi, una ciudad portuaria de Hiroshima. Como siempre, exploración, peleas y minijuegos nos volverán a maravillar.

SPIDER-MAN

LA ARAÑA MÁS HUMANA

2018 ■ INSOMNIAC GAMES ■ AVENTURA

Insomniac Games está en estado de gracia, tras los sensacionales *Sunset Overdrive* y *Ratchet & Clank*, y, salvo que la cosa se tuerza, tiene entre manos el que posiblemente sea el mejor juego de la historia de Spider-Man... y de Peter Parker. El tráiler de la Paris Games Week ahonda, precisamente, en la faceta humana de nuestro amigo y vecino, que tendrá bastante peso en la aventura. En ese sentido, veremos la vida cotidiana del héroe detrás de la máscara, en una historia por la que desfilarán personajes como Tía May, Mary Jane Watson o Miles Morales. No está claro si a este último lo podremos controlar (recordemos que también es Spider-Man), pero el estudio sí que ha confirmado que habrá algunos pasajes protagonizados por Mary Jane, que será periodista del Daily Bugle y tendrá que investigar algunos sucesos que están ocurriendo en Nueva York, una ciudad cuyo alcalde será Norman Osborn y que estará brutalmente recreada, sobre todo sus edificios icónicos, como el Empire State Building o el Chrysler Building. Estará, incluso, el Sanctum Sanctorum, hogar del Dr. Strange (¿habrá cameos?). Entre los villanos, están confirmados Kingpin, Mr. Negative y Shocker, y no descartamos que haya más.

Como punto positivo, el juego recordará enormemente a la saga *Batman Arkham*. Por un lado, Spider-Man volará por las alturas de Manhattan con la ayuda de sus telarañas y movimientos de parkour; por otro, los combates estarán apoyados en un sistema de combos muy fluido, con esquivas y contraataques ligados al sentido arácnido. A eso, se añadirán secuencias guionizadas en torno a quick time events, como una espectacular persecución a un helicóptero.



La vida cotidiana de Peter Parker tendrá cabida en el juego, e incluso podremos controlar a Mary Jane, aquí periodista del Daily Bugle, en ciertas secciones.



LEFT ALIVE

2018 ■ SQUARE ENIX ■ SHOOTER

Este shooter de acción y supervivencia, que también saldrá en PC, se ambientará en un mundo abierto postapocalíptico del que los "mechas", los típicos robots de combate gigantes, serán una parte esencial. La dirección artística corre a cargo de Yoji Shinkawa, que, además de en *Metal Gear*, también trabajó en su día con los robots de *Zone of the Enders*.



SHENMUE III

SEGUNDA MITAD DE 2018 ■ YS NET ■ AVENTURA

También anunciada para PC, esta anhelada secuela de dos de los mejores juegos de la historia continuará la historia de venganza de Ryo Hazuki contra Lan Di por las montañas de China. Ahora mismo, está fechada para el segundo semestre de 2018, pero, francamente, vemos difícil que se cumpla ese plazo, y más cuando es necesario que, antes, se remastericen las entregas previas.



DAYS GONE

EL MOTERO SUPERVIVIENTE

■ SIN CONFIRMAR ■ BEND STUDIO (SONY) ■ AVENTURA

Apostar por nuevas IP es algo que siempre se agradece, y Sony está muy comprometida al respecto con PS4. Un ejemplo de ello es *Days Gone*, un juego desarrollado por Bend Studio, responsable de la saga *Syphon Filter*. Aún no tiene fecha estimada, pero, dado que no estuvo en la Paris Games Week, es probable que sea uno de los platos fuertes de la PlayStation Experience.

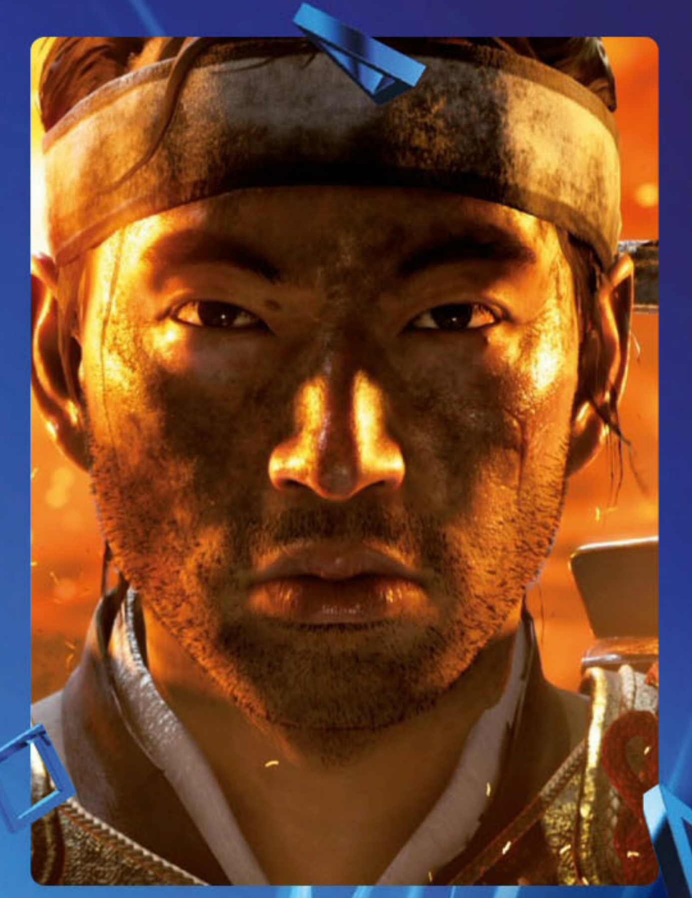
En la línea de "The Walking Dead" o de "Guerra Mundial Z", el juego se ambientará tras una misteriosa pandemia que ha matado a miles de personas y ha convertido a otras en freakers, una especie de zombis que atacarán en manada. El protagonista de la aventura será Deacon St. John, un cazarrecompensas que deberá sobrevivir en un enorme mundo abierto ambientado en el noroeste de Estados Unidos. Dada la escasez de recursos, la violencia de otros humanos será casi igual de peligrosa para sus intereses que la de los freakers. De hecho, la narrativa jugará mucho con las reacciones humanas ante la desesperación.

Tendremos absoluta libertad para explorar montañas, bosques, cuevas, riberas y otros parajes, con la peculiaridad de que Deacon tendrá una moto que habrá que cuidar, por ejemplo echándole gasolina. Por supuesto, habrá disparos, sigilo...

DRAGON QUEST XI

■ 2018 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Ya disponible en Japón para PS4 y 3DS (en Switch saldrá más adelante), este J-RPG llegará a Occidente a lo largo de 2018, traducido al castellano. Dado que son dos versiones totalmente diferentes y, además, por ahora sólo está confirmada la de la consola de Sony, es otra exclusiva que añadir a su catálogo. El mundo de Rotozetasia ya se vislumbra en el horizonte.



GHOST OF TSUSHIMA

TIERRA DE SAMURÁIS

■ SIN CONFIRMAR ■ SUCKER PUNCH PRODUCTIONS (SONY) ■ AVENTURA

A Sucker Punch, una de las first parties más talentosas de Sony, le pasaba lo mismo que a Guerrilla Games. Como los *Killzone*, sus Infamous eran juegos notables y brutales en lo técnico, pero les faltaba algo para marcar la diferencia como exclusivos imprescindibles y ya empezaban a cansar. Por suerte, igual que los holandeses con *Horizon: Zero Dawn*, los estadounidenses han sorprendido con el anuncio de su nueva IP, en la que llevan trabajando desde 2014.

Ghost of Tsushima cubrirá un mercado prácticamente yermo: será un juego de samuráis en mundo abierto. Es cierto que, en Japón, existen los spin-offs feudales de *Yakuza*, pero su enfoque es distinto. A priori, y a falta de ver una demo que lo corrobore, ésta será una aventura del estilo de *Horizon* o *Assassin's Creed Origins*, con vastos parajes que recorrer a caballo.

El juego se ambientará en 1274, en la isla japonesa de Tsushima, invadida por el ejército mongol, comandado por un despiadado kan. Así, el protagonista será Jin, un samurái que se niega a rendirse y que luchará por la libertad de su tierra. Para ello, deberá olvidar el honor de los de su clase y convertirse en un "fantasma" dispuesto a traiciones y sacrificios. Por supuesto, la katana y el arco tendrán mucho que decir en su misión.

Aunque parece CG, Sucker Punch afirma que lo que se ha visto hasta ahora es el motor del juego, por lo que el espectáculo puede ser demencial.







■ El juego estará en la PS Experience, por lo que es probable que allí se muestre la jugabilidad y, tal vez, se dé una fecha estimada.

CANDIDATOS NIPONES

Cada vez menos, pero el mercado japonés siempre ha tenido un trato preferencial para ciertas sagas que sólo triunfan allí. Por eso, hay varios juegos para PS4 que, por ahora, sólo están anunciados para ese territorio, pero que confiamos en ver pronto en Occidente, al ser de sagas que ya saben lo que es hacer las maletas. No descartamos que los que veis aquí se confirmen en la PlayStation Experience...



YAKUZA KIWAMI 2

Este remake de *Yakuza 2* saldrá en Japón el 7 de diciembre y contará con jugosas novedades, como un episodio protagonizado por Majima. Gio Corsi, de Sony, siempre hace anuncios de la saga en la PS Experience...





THE LAST OF US: PART II

LA VIDA NO ES BELLA

SIN CONFIRMAR | NAUGHTY DOG (SONY) | AVENTURA

Toda la maquinaria de Naughty Dog está volcada en *The Last of Us: Part II*, una vez que *Uncharted: El legado perdido* está a la venta. En la Paris Games Week, el estudio mostró un violento tráiler del juego, que tendrá el odio y la venganza como temas centrales.

Ellie y Joel volverán a ser los protagonistas, al menos los principales, pero esa escena muestra a nuevos personajes que serán clave en su viaje. En ella, vemos cómo un grupo tortura a una mujer, cómo le rompen el brazo a martillazos a una joven y cómo aparece un niño con un arco para salvarlas a ambas... justo antes de que aparezcan los chasqueadores. La clave es lo que le dice al principio la cabecilla del grupo a la mujer, mientras le acerca un cuchillo al vientre: "Llevas dentro el pecado". Sólo es una teoría, pero podría ser la madre de Ellie, aun durante su embarazo, lo que supondría la presencia de flashbacks para explicar cosas del pasado. En concreto, esa escena apuntaría al hueco argumental entre el desgarrador prólogo de la primera entrega y el DLC *Left Behind*. Tal vez en la PS Experience haya nuevos detalles, pues Neil Druckmann, que esta vez será el director en solitario, tras la salida de Bruce Straley de Naughty Dog, ha dicho que "no habrá que esperar tanto" para saber más del juego.

El tráiler ya deja ver un apartado técnico de otro mundo, con detalles anatómicos o de iluminación increíbles. Además, la música volverá a llevar la firma de Gustavo Santaolalla. La mayor duda es si se irá hasta 2019...







Que el martillo no os impida ver "el bosque": lo del fondo es un chasqueador con ganas de catar su acero.

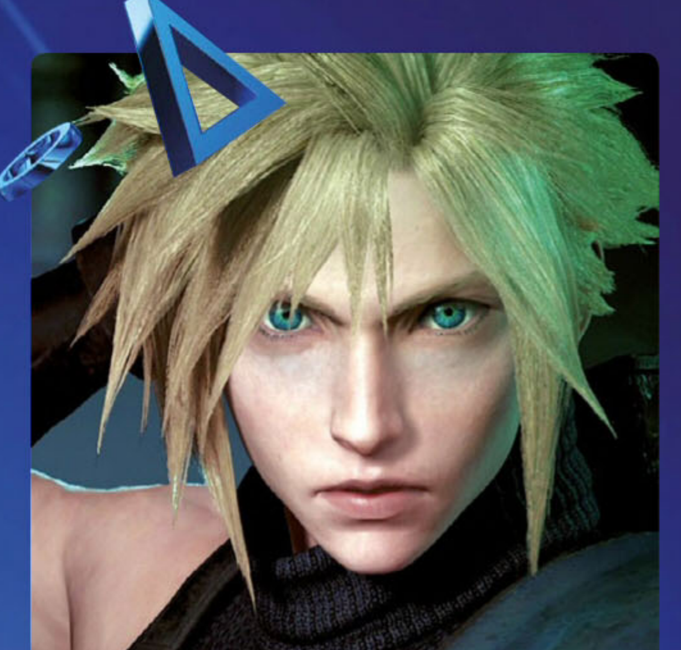
DRAGON'S CROWN PRO

Esta remasterización del bello beat'em up de fantasía que Vanillaware lanzó en PS3 y Vita llegará a Japón el 25 de enero. El original vendió más en Norteamérica que allí en 2013, así que lo lógico es que Atlus nos lo traiga.



HOKUTO GA GOTOKU

Yakuza Studio está haciendo un juego de acción basado en "El Puño de la Estrella del Norte", que sale el 22 de febrero en Japón... y sobre el que Sega hizo una encuesta para pulsar el interés que hay por él en Occidente.



FINAL FANTASY VII REMAKE

FANTASÍA RENACIDA

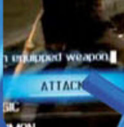
■ SIN CONFIRMAR ■ SQUARE ENIX ■ ROL

El secretismo en torno a este remake, el más solicitado de la historia, es máximo. Cuando se anunció en el E3 2015, se dijo que saldría "primero en PS4", por lo que, como poco, será una exclusiva temporal, pero no sabemos cuáles serían las plataformas futuras. La fecha es otra incógnita, por dos motivos. Por un lado, su director, Tetsuya Nomura, lo es también de *Kingdom Hearts III*... que es prioritario para Square Enix, pues éste sí está confirmado para 2018. Por otro lado, la compañía anunció que el remake se dividirá en varias capítulos (¿dos?, ¿tres?), lo que complica aún más las cosas. También es llamativo que el juego vaya a usar el motor Unreal 4, después de que Square Enix creara su propia tecnología, Luminous, para *Final Fantasy XV*.

Por ahora, sólo se han visto imágenes del comienzo (de ahí que sólo sepamos cómo lucirán Cloud y Barret), pero sí se sabe un cambio vital: el sistema de combate se ha rehecho desde cero. En lugar de por turnos como en el original de PSOne, las refriegas serán en tiempo real y recordarán a las de *FFXV*, aunque, aquí, sí deberíamos poder cambiar entre los diversos personajes. Nos "morimos" de ganas por subir a Aeris hasta el máximo nivel...



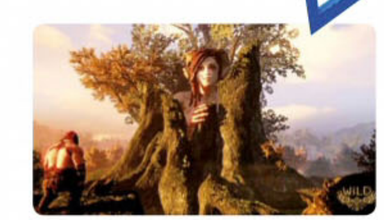




■ Tras los quebraros de cabeza que dio el motor Luminous con *Final Fantasy XV*, Square ha cortado por lo sano y este remake usará Unreal 4.

PASIÓN INDIE

Los juegos independientes se han convertido en una garantía de originalidad, belleza y frescura en la industria, y PS4 va a recibir unos cuantos en el futuro próximo, como estos tres que veis a continuación.



WiLD

Se anunció en 2014 y va para largo, pues su creador, Michel Ancel, también está enfrascado con *Beyond Good and Evil 2*, pero esta aventura, en la que podremos controlar a múltiples animales, apunta alto.



ERICA

Sony ha encontrado un filón para el público más casual con la iniciativa PlayLink, y éste promete ser uno de los juegos que más partido le saquen, con sus decisiones integradas en un metraje de imagen real.



CONCRETE GENIE

Esta colorida aventura, que será un alegato contra el acoso infantil, nos pondrá en la piel de un niño que deberá purificar una ciudad dibujando en las paredes criaturas que serán sus amigos imaginarios.



DEATH STRANDING

EL HILO QUE SEPARA LA VIDA DE LA MUERTE

■ SIN CONFIRMAR ■ KOJIMA PRODUCTIONS ■ AVENTURA

Nada más salir de Konami, Hideo Kojima fundó su propio estudio y empezó a trabajar en una nueva IP, que se anunció en el E3 2016, con el nombre de *Death Stranding* y con Norman Reedus y Guillermo del Toro a bordo, como lo que debería haber sucedido en el cancelado *Silent Hills*. El creador japonés siempre ha tenido una gran relación con Sony, después de que el primer *Metal Gear Solid* sólo saliera en PSOne, así que no es de extrañar que alcanzara un acuerdo para que sea una exclusiva temporal de PS4... que llegaría a PC más adelante, en teoría.

Por ahora, sólo hemos visto dos tráilers interrelacionados, a cada cual más enigmático. En el primero, se veía al protagonista, encarnado por Norman Reedus, en una playa cubierta de una sustancia viscosa, desnudo y unido por un cable a un bebé. En el segundo, salían Del Toro y el actor Mads Mikkelsen, éste a cargo de un misterioso ejército de muertos... y cubierto por la misma sustancia. Lo único seguro es que el juego usará el motor Decima de Guerrilla Games y que, según Kojima, gustará a los fans de juegos como *The Division* y *Uncharted*.







■ Dado lo largos que están siendo los desarrollos en esta generación y que éste empezó a finales de 2015, lo normal es que *Death Stranding* no llegue, al menos, hasta 2019.

JUEGOS PARA PS VR

A falta de superproducciones "vendevisores", PS VR recibirá un puñado de títulos de clase media con los que seguir experimentando con las opciones de la realidad virtual.



DREAMS

Lleva dos años en paradero desconocido, pero este juego de Media Molecule, creadores de *LittleBigPlanet*, estará presente en la PS Experience, con su particular editor para crear sueños.



ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER: MARS

Esta remasterización del juego de "mechas" de PS2 llegará a PS4 y PC en primavera de 2018 y ofrecerá compatibilidad con visores de realidad virtual.



BLOOD AND TRUTH

Sucesor de la experiencia-demo "The London Heist" incluida en *PlayStation VR Worlds*, este shooter, que tendrá un fuerte componente narrativo, nos permitirá empuñar armas a dos manos.



MOSS

En esta simpática aventura de exploración y puzles, tendremos que ayudar a un ratón llamado Quill, interactuando con los diversos objetos del entorno y liberando el camino de obstáculos.



XBOX ONE X

IMPRESIO FINALES

TRAS UN MES DE USO



Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

NES

Xbox One X ya está al alcance de todos, pero, si aún no tenéis claro qué ofrece la nueva consola de Microsoft, os contamos cómo ha sido nuestro primer mes con ella...

Microsoft ha recorrido un largo camino para revertir los negros presagios que se cernían sobre Xbox One tras su presentación en mayo y junio de 2013. La consola se puso a la venta en noviembre de ese año, con algunas modificaciones motivadas por las duras críticas recibidas (se desechó el polémico "always online" que obligaba a estar siempre conectados). Aun con todo, la consola salió con Kinect incorporado, encareciendo su precio frente a la competencia. Así, su puesta de largo no fue el éxito esperado, lo que motivó que Microsoft diera el volantazo definitivo en mayo de 2014, cuando puso a la cabeza de toda la división Xbox a Phil Spencer. Desde entonces, Xbox ha encadenado más aciertos que errores, y el último de ellos es su nueva consola, la prueba definitiva de que Microsoft sigue estando en la senda correcta, lista para competir con esa nueva arma llamada Xbox One X.

La consola más potente del mundo

Desde que se presentó en el pasado E3, Microsoft ha bautizado a Xbox One X como la consola más potente del mundo, algo que, como hemos podido comprobar durante este último mes, es cierto, y no un simple re- »

A FONDO CON LOS EXCLUSIVOS MEJORADOS PARA XBOX ONE X

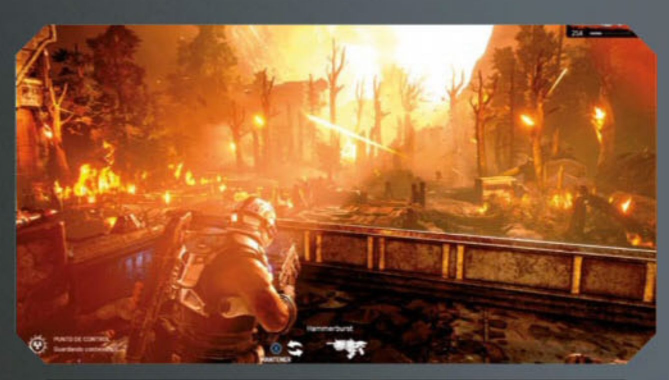
La etiqueta "mejorado para Xbox One X" indica que los desarrolladores han actualizado el juego para aprovechar la potencia extra de X. Muchos de estos parches se lanzaron tras el 7 de noviembre y, por ahora, Microsoft es la que más y mejor está puliendo sus juegos.





X FORZA MOTORSPORT 7

Hoy por hoy, uno de los títulos que más y mejor exhiben la fuerza bruta de Xbox One X. De forma nativa, se mueve a 4K y 60 frames por segundo, haciendo un impresionante uso del HDR. ¿Y esto qué quiere decir? Pues que, con un televisor 4K, el espectáculo está garantizado: el nivel de detalle de vehículos y pista se dispara, manteniendo una fluidez espectacular sin ningún tipo de petardeo y poniendo en pantalla un colorido y unos efectos de luz simplemente sobresalientes. Es uno de los juegos que, hoy por hoy, con el televisor adecuado, te venden la consola aunque no quieras...





X GEARS OF WAR 4

La última entrega de esta aclamada saga de disparos también se ha puesto al día... ¡y de qué manera! En esta ocasión, permite al jugador elegir cómo quiere utilizar la potencia extra: bien para mejorar el rendimiento (y que la campaña y el modo Horda se muevan a 60 fps) o bien para subir la resolución a 4K, manteniendo los 30 fps (el multijugador sigue yendo a 60 fps). Lo cierto es que las texturas 4K dejan unos personajes muchísimo más detallados (la piel o las cicatrices parecen aún más reales), junto a sombras dinámicas mejoradas, unas luces fotorrealistas... Espectacular.



X QUANTUM BREAK

El juego ya lucía bien en One, a pesar de que su resolución original fuera de 720p mejorada a través de distintos trucos técnicos. En Xbox One X, luce mejor, aunque no llega a 4K (de nuevo, los trucos técnicos obran maravillas). Eso sí, sigue siendo un juego que demanda mucha capacidad de proceso y, en algunos momentos, el rendimiento no es el óptimo (no va tan fluido).



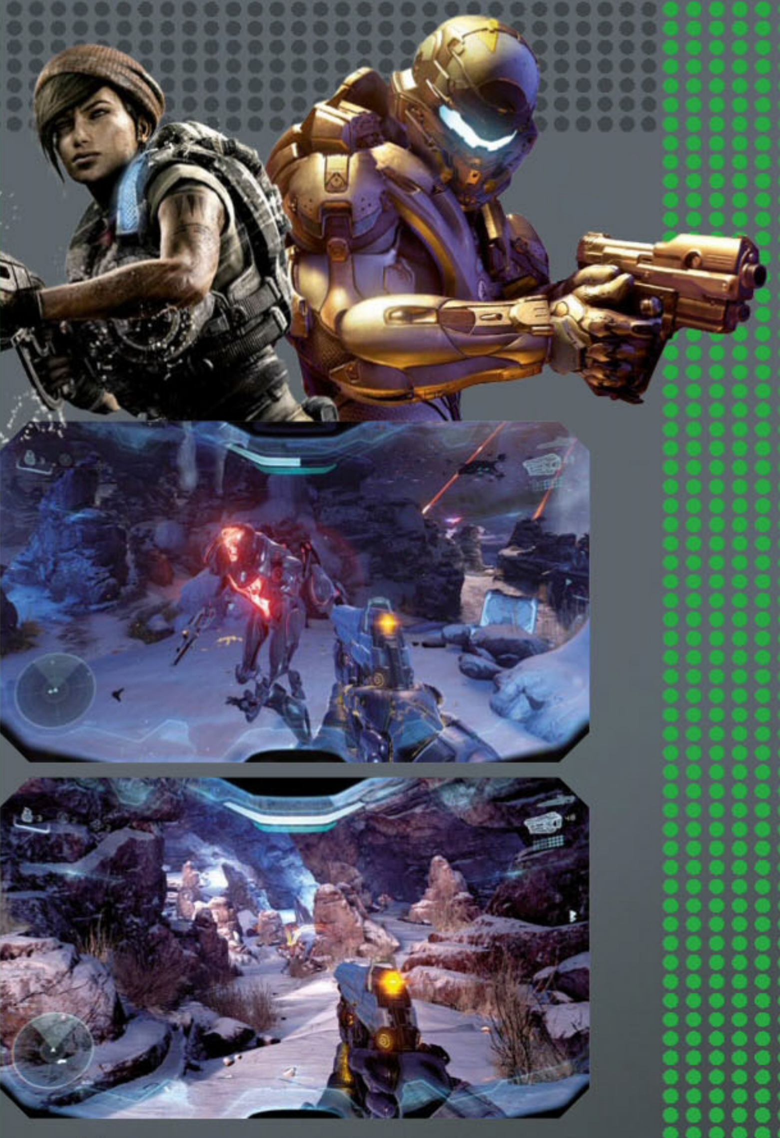
X DEAD RISING 4

Aunque el mes que viene dejará de ser exclusivo, el juego de Capcom es otro claro ejemplo de que las third parties no se están complicando la vida. La odisea de Frank West sigue sin moverse a 60 fps, y la resolución no alcanza los 4K nativos. Y el HDR, aunque mejora el colorido, no integra datos de iluminación. Un parche a medio gas que sí mejora, por ejemplo, las sombras.



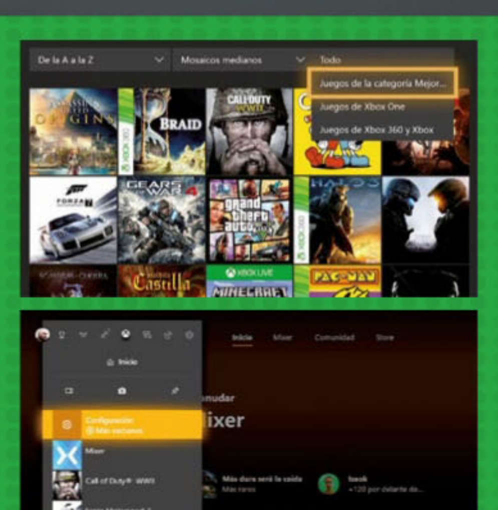
X KILLER INSTINCT

Y, para terminar esta ronda de exclusivos, otra grata sorpresa. Tras una actualización, el juego corría ya a 1080p y 60 fps en la One original, pero, con la actualización para One X, el juego corre ahora a 4K y 60 fps, lo que deja una versión exactamente igual a la de PC (que, además, se puede jugar vía Xbox Play Anywhere). Sus efectos de partículas en 4K son impresionantes.



HALO 5: GUARDIANS

Otro de los títulos que más y mejor han progresado con la llegada del parche "mejorado para Xbox One X". De forma nativa, corre a 4K y 60 fps, mostrando un nivel de detalle muy superior. Y no sólo eso: tiempos de carga reducidos, distancia de dibujado más lejana, sin ralentizaciones, interfaz rehecha a 4K... Son las principales áreas de mejora, e incluso se notan jugando en un televisor Full HD, donde el juego luce mejor que con una Xbox One "normal".



UN VISTAZO A LA INTERFAZ DE XBOX ONE X

Desde el punto de vista de la interfaz, One y One X son idénticas. Las únicas diferencias las encontramos al arrancar (One X cuenta con una breve secuencia previa, en la que "muestra" el poderío 4K de sus chips) y en la aparición de una nueva pestaña, que permite mostrar sólo los juegos mejorados para ella. Aparte, One X ofrece las mismas opciones de personalización (fijar juegos, cambiar el color...) e, incluso, todas las mejoras, como el revisado uso del botón guía (más parecido a 360).

» curso de marketing. Técnicamente, hoy por hoy, no hay otra consola con su capacidad de proceso (los famosos 6 teraflops), gracias a su procesador personalizado de 8 núcleos o sus 12 GB de RAM. Pero tranquilos: el momento de los fríos datos, de las tablas comparativas y demás ya pasó. Aquí, os vamos a hablar de nuestra experiencia con el hardware, de los juegos mejorados que hemos probado, de la retrocompatibilidad, de su oferta como sistema de ocio para el salón. En definitiva, del poso final que nos ha dejado Xbox One X tras el primer mes de uso, para que, cuando terminéis estas páginas, sepáis qué podéis esperar de ella y si es para vosotros o no.

Impresiones con el hardware

Desde el punto de vista del diseño, One X es una máquina sobria. Su acabado en negro y mate, sus líneas rectas y minimalistas o detalles como que, por ejemplo, el logo esté sólo en una esquina (y pequeño) la acercan más al aspecto de un electrodoméstico —como un reproductor Blu-ray— que a una consola. Desde el primer momento, llaman poderosamente la atención dos aspectos: lo pesada que es (casi 4 Kg.) y las reducidas dimensiones que tiene —es algo más pequeña que Xbox One S—. Como ésta, los botones principales (encendido y eject) son físicos, un acierto para evitar pulsar por accidente el botón de "power", como pasaba con la primera One. Y la fuente de alimentación va incluida en el cuerpo de la consola.

Una vez encendida, y tras instalar las actualizaciones de rigor, la consola nos ha sorprendido, de nuevo, en dos áreas: lo fácil que es transferir todos nuestros datos de un modelo anterior de Xbox One a One X (bien usando un disco duro externo, bien utilizando nuestra red doméstica, con las dos consolas encendidas a la vez) y lo silencioso que resulta el hardware. Da igual que te tires jugando varias horas seguidas o que la dejes descargando sin entrar en modo reposo: nunca hemos oído "saltar" su sistema de ventilación como pasa con PS4 Pro. Eso se debe, en parte, también al sistema de refrigeración líquida, llamado aquí cámara de vapor (One X es la primera consola en incorporar un sistema de este tipo). Aun con todo, tras un rato de uso, la consola se calienta por el centro (en la parte superior) y las rejillas de ventilación traseras. No te vas a quemar si lo tocas con las manos, pero se nota el incremento de temperatura respecto al resto del cuerpo de la consola, por lo que lo mejor que puedes hacer es tenerla en un lugar medianamente ventilado, evitando armarios o espacios cerrados. Habrá que ver cómo se comporta en verano, cuando suba la temperatura ambiente... pero, de primeras, como pieza de hardware, supera con creces cualquier cosa que hayas visto, ya no sólo por el rendimiento, sino por la relación de tamaño, potencia (de la que hablaremos ahora) y, por supuesto, el reducido nivel de ruido que genera. »

EL DISEÑO DE XBOX ONE X DESTACA POR SU COMPACTO TAMAÑO Y EL ÍNFIMO SONIDO QUE PRODUCE

¿Y LOS MULTIPLATAFORMAS MEJORADOS PARA XBOX ONE X?

En base a acuerdos estratégicos, algunas third parties han aprovechado al máximo las bondades de la nueva máquina, y sus juegos ofrecen un cuidado acabado, al nivel de los exclusivos. Éstos son algunos de los primeros (y mejores) ejemplos, aunque hay más en camino.





X ASSASSIN'S CREED ORIGINS

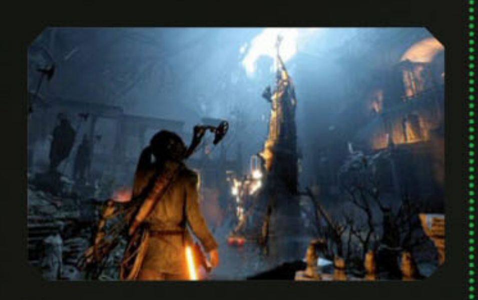
La actualización añade texturas a resolución 4K, algo que potencia, y mucho, que el juego luzca de muerte en un panel Ultra HD (el nivel de detalle se dispara hasta en el más mínimo de los recursos, como los jeroglíficos de las paredes), sin olvidar un excelente uso del HDR —los efectos de luz son soberbios— y otro tipo de mejoras, como una distancia de dibujado muchísimo más lejana. Se mueve sólo a 30 fps, pero sin apenas caídas (y se mueve ligeramente mejor que en PS4 Pro). Y, si juegas en una tele Full HD, también apreciarás mejoras, como la estabilidad o el lejano horizonte.





X SOMBRAS DE GUERRA

La última visita a la Tierra Media también ha ganado bastante con el parche para Xbox One X, aunque, como *Assassin's Creed Origins*, en ningún caso supera los 30 fps (aunque son muy estables en todo momento). La diferencia aquí es que ofrece dos modos de visualización distintos: texturas en 4K para paneles UHD y un modo "efectos mejorados", ideal para quienes juegan con pantallas de menor resolución, refinando un poco más determinados detalles y efectos para que se vean mejor. En ambos casos, el juego luce de muerte, especialmente en detalles como los modelos.



X RISE OF THE TOMB RAIDER

Como en la versión para PS4 Pro, la última aventura de Lara ofrece distintos modos de visualización en Xbox One X, que van desde el 1080p con 60 fps estables al extremo opuesto, 4K nativos a 30 fps (sin olvidar un modo que ofrece algunos efectos mejorados a costa de reducir algo la calidad de las texturas). Sobra decir que, con cualquiera de ellos, se ve de lujo.



X FINAL FANTASY XV

Xbox One ostentaba el dudoso honor de tener la peor versión de *FFXV*, algo que, con One X, ha cambiado radicalmente. El parche del juego no sólo lo equipa con texturas 4K (y lo pone al nivel de la futura versión de PC), sino que, además, mejora los problemas de la tasa de frames, aumenta la distancia de dibujado... ¿El resultado final? Rinde incluso mejor que en PS4 Pro.



X SW BATTLEFRONT II

Dejando a un lado las polémicas, las cajas de botín y demás, lo cierto es que el juego de DICE, Motive y Criterion luce espectacular en Xbox One X. Las mejoras son las habituales (texturas 4K, HDR...), pero se notan especialmente en detalles como un aumento de la nitidez frente a la Xbox One original, que muestra muchos más detalles borrosos (vegetación, efectos, etc.).







X CALL OF DUTY: WWII

Ha sido uno de los primeros multiplataformas en alcanzar la resolución 4K y los 60 fps, tanto para la campaña como para el multijugador y el modo Zombis Nazis. Y lo cierto es que mantiene el tipo realmente bien, sin caídas ni nada raro, lo que deja un espectáculo sólido y consistente, y que luce realmente bien en televisores 4K. La mejoría se nota en casi todo: modelos, primeros planos de las caras, efectos de luz... Incluso el Desembarco convence más en 4K.





¿QUÉ TELEVISOR COMPRAR PARA JUGAR EN 4K?

2016 fue el año del desembarco masivo de las teles Ultra HD y, desde entonces, los precios han bajado. Así, hoy día es posible encontrar modelos de 43" con resolución 4K por poco más de 500 € (como el modelo UE43MU6105 de Samsung). Eso sí, no esperes la mejor calidad de imagen (superada ampliamente por modelos más modernos). Para entrar en esa liga, la barrera sigue estando en torno a los 799 €, como es el caso del Sony KD-43XE8096... y seguimos hablando de modelos de 43" (a más pulgadas, más caros). Mientras sea 4K y HDR10, podrás disfrutar al máximo tu Xbox One X.

EL GRAN PROBLEMA DEL 4K

One X tiene un disco duro de un tera... que pronto se queda pequeño. Muchos juegos "mejorados para Xbox One X" ocupan una media de 90 GB (los parches suelen rondar los 50 GB, que, sin una buena conexión, resultan realmente eternos de descargar). La única solución a esto es un disco duro externo o no instalar muchos juegos a la vez.



» Sólo tenemos una queja al respecto, y es que lo único que se ha suprimido es el puerto Kinect: si tienes la cámara y quieres seguir usándola, tendrás que comprar un adaptador USB (Microsoft no lo regala como antaño).

Por suerte, Xbox One X no viene sola en la caja y, de serie, trae un cable HDMI de alta velocidad (necesario para mostrar el contenido 4K), el cable de corriente, un mando de segunda generación (que se conecta por bluetooth) y dos pilas. Aparte, hay dos cupones de suscripción para probar catorce días Xbox Live y un mes de Xbox Game Pass, el "Netflix" de juegos de Microsoft que nos permite descargar cerca de un centenar cada mes.

Novedades en la interfaz

Al igual que PS4 Pro, Microsoft ha optado por no dotar de una interfaz propia al nuevo modelo, ni tampoco de elementos que diferencien una Xbox One antigua de la nueva One X. De hecho, la interfaz sigue estando a 1080p, y One X lo reescala, dejando cierto poso borroso en los textos... pero nada que afecte a la usabilidad. Sigue siendo una interfaz muy personalizable, que incorpora todas las novedades introducidas los últimos tres años vía actualización. Las únicas novedades son una breve cortinilla al arrancar la consola y una nueva opción de filtrar nuestros juegos, para mostrar sólo los "mejorados para Xbox One X". También se han actualizado funciones como Game DVR, que, ahora, permite tomar capturas y clips en 4K y HDR (los vídeos, limitados por ahora a 30 segundos salvo que tengas un disco duro externo) y transmitir la partida en 4K. Una mejora más que sobresaliente y que deja unos resultados fabulosos, con imágenes de 20 MB, aunque no es menos cierto que gestionar este material multimedia es bastante farragoso y lento, y siguen faltando opciones como volcar las capturas a un pendrive de forma rápida (se pueden subir, por ejemplo, a OneDrive o a Live, o guardarlas directamente en el disco duro externo conectado). Tampoco ha mejorado, por ejemplo, la velocidad de instalación de los juegos desde disco. Pero sobra decir que, por lo demás, la intefaz no presenta problemas, y se mueve muy veloz y fluida entre las pestañas y las diversas opciones.

El plato fuerte: así rinde con juegos

A la hora de hablar del comportamiento de One X con los juegos, hay que diferenciar entre dos categorías: los títulos que han recibido un parche "mejorado para Xbox One X" y los que no. Los primeros presentan mejoras para aprovechar el hardware vía actualización (en algunos casos, de 50 o más gigas), tales como nuevas texturas en Ultra HD y paquetes de datos para recalcular toda »

LA RETROCOMPATIBILIDAD, A EXAMEN

La familia de consolas Xbox One tiene en la retrocompatibilidad uno de sus principales puntos diferenciadores. ¿Cómo se comporta Xbox One X en esta faceta? Pues mejor de lo esperado...

XBOX 360

X **Xbox One ya es retrocompatible con más de 400 juegos de Xbox 360,** incluyendo lanzamientos tanto en disco como digitales, Live Arcade e indies incluidos. De esos 400, un pequeño puñado ha recibido también el tratamiento "mejorado para Xbox One X", lo que se traduce en mejoras como un aumento de la resolución a 4K, HDR o mejoras en la tasa de frames. A este selecto club pertenecen títulos como *Halo 3*, *Gears of War 3*, *Assassin's Creed*, *Skate 3*, *Fallout 3* y *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Los resultados son impresionantes en muchos casos, como los de *Halo 3*, *Gears of War 3*, *Assasin's Creed* o *Skate 3*. El aumento de resolución a 4K es más que notable (hay mucho más nivel de detalle en todo), así como el HDR, aunque sólo en lo relativo a profundidad de color de 10 bits (no se han incluido datos relativos a iluminación, la otra pata del HDR). En el caso de *Halo 3*, la versión retrocompatible es superior a la incluida en *La colección del Jefe Maestro* (que recibirá una actualización a comienzos de 2018 para hacerlo "mejorado para Xbox One X"). Sin duda, una gran muestra de lo que One X puede hacer en retrocompatibilidad, uno de los principales baluartes para diferenciarse de la competencia. Y, lo que es mejor, si tienes los discos originales (o la copia digital en tu historial), sólo tienes que meterlo en el lector para bajar una versión digital del juego con todas las mejoras. Si no tienes los discos, te tocará pasar por caja y comprarlos digitales por 9,99 €, aunque, en los ejemplos que hemos citado, el desembolso compensa los resultados...



X HALO 3

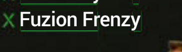
Verlo correr a 4K y con HDR es una pasada. Se nota que no es un juego de la actual generación... pero los entornos, los efectos, la nitidez y otros aspectos han ganado muchos enteros.

XBOX

X **Antes del lanzamiento de Xbox One X,** Microsoft inauguró la retrocompatibilidad con la primera Xbox en todas las Xbox One. Apenas son trece títulos y, aunque faltan nombres importantes (*Project Gotham Racing, Jade Empire, Shemue II*...), todos han mejorado su resolución (hasta 4K) y colorido. Algunos, incluso, ofrecen mejoras como modo panorámico. Uno de los que muestran una mejoría más que evidente es *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, cuyos gráficos resultan muchísimo más nítidos y detallados (no así los textos, algo borrosos). Otros, son directamente remasters, como *Grabbed by the Ghoulies* (es la versión de *RARE Replay*). Al ser juegos más antiguos que los de 360, cantan más en una pantalla 4K, pero se ven mejor que en la consola para la que fueron creados. Éstos son los primeros de una lista que, se supone, crecerá en el futuro (como en Xbox 360, si tienes el disco original, basta con meterlo en la consola para iniciar su descarga).

LOS PRIMEROS JUEGOS DE XBOX COMPATIBLES CON ONE

- Star Wars: Caballeros de la Antigua Rep.
- Ninja Gaiden Black
- Crimson Skies: High Road to Avenge
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Grabbed by the Ghoulies
- Black
- Psychonauts
- Red Faction II
- The King of Fighters Neowave
- Dead to Rights
- Sid Meier's Pirates!
- BloodRayne 2
- Fuzion Frenzy




X STAR WARS: KOTOR

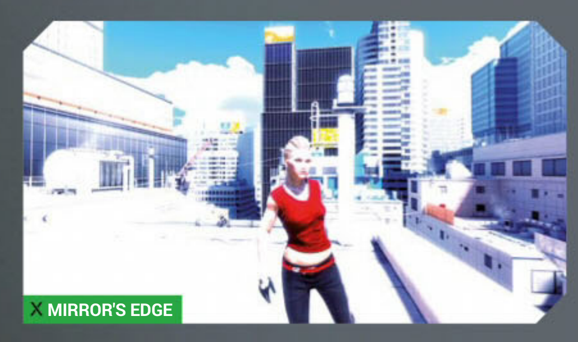

X CRIMSON SKIES

la geometría, mejorar aspectos como el sombreado, los efectos, la iluminación, la profundidad del color HDR... No existe una receta única u obligatoria: cada estudio, de forma unilateral, es quien decide cómo emplear la capacidad extra de la consola en sus juegos. Algunos estudios, bien por la naturaleza de sus obras, bien por su capacidad técnica o bien porque invierten más recursos, han hecho "cantar" el hardware con juegos a 4K nativo, 60 frames por segundo y un uso extensivo del HDR (*Forza Motorsport 7*, *Call of Duty: WWII* o *Killer Instinct*, por ejemplo). Son los títulos que ponen de manifiesto que Xbox One X es equiparable a un PC gaming potente (que no el más puntero), algo digno de mención, dado el precio de la consola y lo que costaría un PC con un rendimiento similar. Con un panel 4K, estos títulos ofrecen su mejor cara, aunque, si sigues teniendo una tele o monitor Full HD, algunas de estas mejoras siguen siendo apreciables: mejora en los sombreados, en el nivel de detalle, en la distancia de dibujado... Aunque tengas una tele 1080p, Xbox One X sigue renderizando los juegos a 4K, pero, gracias al "supersampling", una técnica de procesado de imagen, la adapta para que se vea en una tele Full HD, con la ganancia en calidad de imagen que eso supone (se nota, incluso, en el incremento de detalle en aspectos como la vegetación de algunos juegos).

Como acabamos de decir, no existe una receta única, y cada desarrollador está tirando por dónde quiere (o puede). Algunos se han limitado a mejorar las texturas, añadir HDR... y a correr (algo que, todo sea dicho, no es poca cosa). Otros han optado por ofrecer distintos modos de configuración y que sea el jugador quien decida qué prefiere: una mejoría en aumento y estabilidad de de frames, mostrar un catálogo de efectos en detrimento de la resolución o un modo 4K nativo (como han hecho, por ejemplo, *Rise of the Tomb Raider*, *Gears of War 4* o *Sombras de Guerra*, aunque este último sin ofrecer mejora en los fps). Otro campo que ha mejorado, y que a menudo ni se menciona, es la compatibilidad con el sonido envolvente Dolby Atmos y Windows Sonic. El primero, además de con decodificadores, también es compatible con auriculares y el efecto es, cuando menos, tan grato como sorprendente... aunque, para usar la versión completa de la versión auricular, hay que pasar por caja.

¿Y con los juegos "sin mejorar"?

En la otra categoría de juegos que mencionamos antes, los que no han recibido un parche específico para Xbox One X, también encontramos de todo... pero casi siempre bueno. La norma "general" es que aquellos juegos que tenían resolución dinámica (que varía según lo que suceda en pantalla) y aspiraban a rendir, por ejemplo, »


X MIRROR'S EDGE


X GEARS OF WAR 3



X THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



X GRABBED BY THE GHOULIES

¿ONE X O ONE S?

Ésa es la duda de muchos: si comprar el anterior modelo, más económico, o el nuevo (o actualizar de One S a One X). La respuesta es más complicada de lo que pueda parecer. Si tienes una tele 4K y la quieres exprimir al máximo, entonces la respuesta es un rotundo sí. Pero, para el resto... no tiene por qué ser así. También hay mejoras visuales en una tele Full HD (distancia de dibujado, tiempos de carga más breves, nivel de detalle más alto...), pero puede que, para muchos, no compense la diferencia a pagar. Además, One S también es compatible con HDR y cuenta con reproductor Blu-ray 4K, por lo que, al final, la decisión está más ligada a "cómo de bien" quieres ver los juegos...

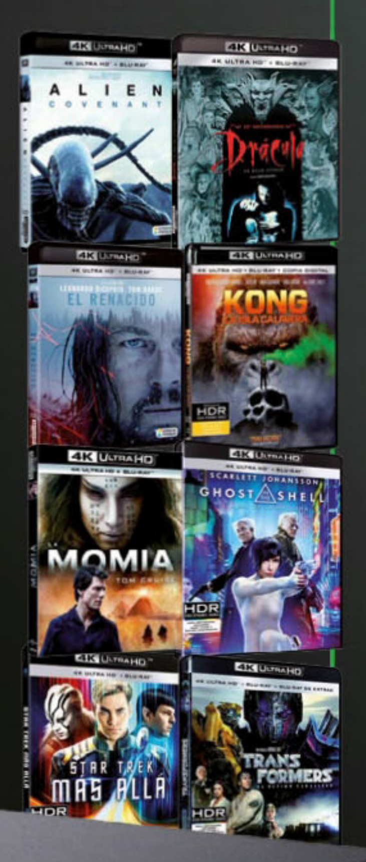


XBOX ONE X COMO REPRODUCTOR 4K

A menudo, nos olvidamos de que Xbox One es también un centro de ocio, con opciones como poder conectarle otras fuentes de vídeo, utilizar servicios de streaming o utilizar su reproductor Blu-ray 4K.

COMO BLU-RAY

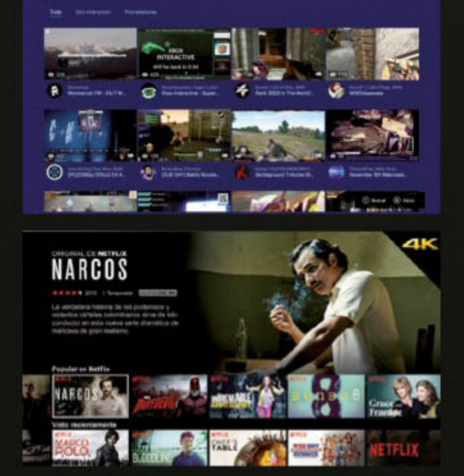
X A diferencia de PS4 Pro, y siguiendo la estela de Xbox One S, One X trae de serie un reproductor Blu-ray 4K o Ultra HD. Esto quiere decir que es compatible con este "reciente" formato, creado para disfrutar de las películas en resolución 4K. Para ello, sólo tenemos que descargar la aplicación del reproductor de la tienda, introducir un disco... y listo. Lo cierto es que, como reproductor de discos 4K, funciona de maravilla (con el Xbox One Controller, se pueden manejar todas las funciones, acceder a los menús...), y el único problema reside realmente en el propio formato: el catálogo no es especialmente extenso (en España, habrá cerca de 60 películas, entre novedades y catálogo), son caras y las más antiguas, como "Encuentros en la Tercera Fase", tienen excesivo grano.



One X es una gran alternativa frente a comprar un reproductor BD 4K dedicado, como este Sony UBP-X800, que, de "oferta", suele rondar los 300 € (cuesta 399 €).

STREAMING

X One X permite capturar y retransmitir partidas en 4K, y dispone de servicios como Mixer, que ya ofrece retransmisiones en 4K. Aparte, también es posible disfrutar del 4K y el HDR en otras apps, como Netflix (sólo en series y pelis 4K), el alquiler en Películas y TV, mientras que Amazon Video sólo es 4K y la app de Youtube ni se ha actualizado aún...



a 60 frames o 1080p en la primera Xbox One, ahora alcanzan su tope sin despeinarse, de forma estable y sin caídas de frames. Es el caso, por ejemplo, de *The Witcher 3*, que pasa de una resolución de 900p a 1080p y que, gracias al filtrado de texturas de One X, luce mucho mejor, mientras que *Batman Arkham Knight* elimina el "screen tearing" (efecto de pantalla que se rompe) cuando vamos a toda pastilla con el batmóvil. O *GTA V*, que se mantiene a 1080p, pero ahora sin caídas de frames, constante a 30 fps. En ningún caso existe la forma de saber en qué mejorarán los juegos sin parche específico, pero, como nota general, gracias al disco duro de la nueva consola (que es más rápido), también se notan mejorías en otras áreas, como los tiempos de carga, que se llegan a reducir en torno a un 50-70%, según el juego. La mejoría, en cualquier caso, es más que evidente.

La sorpresa: la retrocompatibilidad

El compromiso de Microsoft con la retrocompatibilidad la ha convertido en una de las grandes bazas diferenciadoras respecto a la competencia, y también tiene un papel estelar en One X. Todos los títulos retrocompatibles con la primera Xbox One lo siguen siendo con One X, pero con una novedad: un puñado de títulos han recibido un tratamiento especial y muestran mejoras como correr a resolución 4K y con HDR. No son muchos, pero los



XBOX ONE FRENTE A PS4 PRO

Ambas máquinas han nacido para cubrir la necesidad de algunos usuarios de jugar con la mejor calidad visual posible, aprovechando las teles 4K. Las dos ofrecen unos resultados parecidos, siguiendo caminos distintos. La potencia de cálculo de Xbox One X le permite renderizar los juegos en 4K nativos, mientras que PS4 Pro utiliza técnicas de reescalado para alcanzar los 4K (aunque algunos títulos sí corren en 4K nativo). Salvo que tengas un ojo educado, para muchos usuarios, los resultados serán muy parecidos. Eso sí, PS4 Pro resulta mucho más ruidosa. Si los estudios dedicaran más tiempo y recursos a aprovechar el potencial de One X, sobre el papel, los resultados deberían ser mejores en la consola de Microsoft.

EL FAMOSO ESLOGAN "LA CONSOLA MÁS POTENTE DEL MUNDO" NO ES UNA FRASE HECHA DE MARKETING

que lo hacen lucen de verdadera maravilla en un televisor 4K. Esperemos que esta tendencia no se quede ahí y más y más juegos de Xbox 360 lleguen con estas mejoras, porque realmente se notan, y los rejuvenecen. De todos ellos, brilla con luz propia *Halo 3*, que luce mejor que la versión incluida en *La colección del Jefe Maestro*. Fue el primero en ofrecer campaña cooperativa para cuatro, que, en One X, corre a 1080p real en cada ventana. Otros títulos que merecen mención son *Gears of War 3*, *Assassin's Creed*, *Mirror's Edge*, *The Elder Scrolls IV*...

Las sorpresas no acaban ahí, ya que Xbox One X también es compatible con más de una docena de juegos de la primera Xbox. La mejora aquí también es palpable, con un incremento de la resolución también hasta los 4K, que deja unas figuras poligonales mucho más nítidas, limpias y definidas (aunque los textos resultan bastante borrosos en una tele 4K). Es otro gran refuerzo que, esperamos, siga creciendo en número en breve.

One X como centro de ocio

La última pata de One X es su capacidad como centro de ocio. Gracias a su puerto HDMI de entrada, sigue siendo capaz de centralizar emisiones de televisión o la señal de vídeo de otros sistemas y dispositivos, a lo que se suma su capacidad para reproducir películas Blu-ray (con formato 4K incluido) y las aplicaciones de streaming. Podemos escuchar música de Spotify, ver contenido de Netflix y Amazon Video, alquilar y comprar películas y programas de TV desde la aplicación dedicada a tal efecto o, incluso, ver retransmisiones de Mixer o vídeos de Youtube. El único problema es que no todas las apps se han actualizado para ofrecer contenidos en 4K y HDR allí cuando sea posible. Netflix es la única que ofrece todas las opciones en pelis y series que lo tengan, mientras que Amazon Video sólo contempla el 4K (nada de HDR) y Youtube ni se ha actualizado. Pero, quizá, esto se deba a que aún estamos en su primer mes de vida. ■

NUESTRO VEREDICTO FINAL

LO QUE **MÁS** NOS HA GUSTADO

- X Diseño compacto: muy sobrio, pero elegante.
- X Ultrasilenciosa incluso tras largas sesiones de juego.
- X El rendimiento 4K/60 fps en títulos como *Forza Motorsport 7*
- X Los juegos multiplataforma se ven mejor.
- X Retrocompatibilidad con Xbox y Xbox 360.
- X Reproductor Blu-ray 4K

LO QUE **MENOS** NOS HA GUSTADO

- X El peso de los juegos: muchos rondan los 100 GB y el tera que trae de serie se queda pequeño.
- X Interfaz: a pesar de las mejoras, del ancho de banda ampliado y de la RAM extra, sigue habiendo aspectos mejorables, como la velocidad de instalación de los juegos desde el disco.
- X Si no tienes tele 4K, hay mejoría respecto a One S, pero no tan sorprendente.

CONCLUSIÓN

Xbox One X es, sin ningún tipo de duda, uno de los mejores hardwares que han pasado por nuestras manos. Desde el punto de vista del diseño, esta pequeña y pesada caja negra puede resultar algo sobria, pero es muy estilizada y silenciosa. En funcionamiento, la apuesta por el 4K es total, ya sea a la hora de jugar o como reproductor multimedia (discos BR 4K, Netflix...). Su único problema, en este sentido, es doble. Por un lado, para disfrutarla en toda su plenitud, necesitas una tele 4K (hay mejoras con una tele Full HD, pero son menos evidentes). Por otro, aunque hay más de 150 juegos que ofrecerán mejoras para aprovechar la potencia extra de la consola, por ahora, sólo un puñado de títulos la exprimen de verdad, como *Forza 7* (4K/60 fps), *Gears 4* o *AC Origins*, por mencionar unos pocos. Algunos parches no llegarán hasta 2018. Microsoft debería generar más contenido 4K exclusivo (de estudios propios o vía acuerdos con third parties) para marcar el territorio y las diferencias con su principal competidor, porque el hardware ya lo tiene. Ahora, sólo le falta el software...



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



STAR WARS BATTLEFRONT II

La saga galáctica regresa a consola con una entrega más completa y que luce espectacularmente bien en 4K...



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Tras un año sabático, la serie ha vuelto con nuevas ideas y explotando una de las mejores ambientaciones de su historia



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:


www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Star Wars Battlefront II

LA GUERRA GALÁCTICA QUE NOS MERECÍAMOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
DICE / Criterion / Motive

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-40

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Star Wars es la saga de películas perfecta para hacer un videojuego. Por eso, al enterarnos de que DICE se iba a encargar de hacer un nuevo *Star Wars Battlefront*, la fuerza del hype era poderosa en nosotros. Sin embargo, el resultado final, con un juego muy escaso en contenidos, nos dejó más tristes que Luke Skywalker en el día del padre.

La promesa de esta segunda entrega es, precisamente, subsanar aquellos errores para ofrecer una experiencia mucho más completa y con contenidos para todo tipo de jugadores. La inclusión de un modo Campaña es un buen ejemplo de ello. Pero hay mucho más, por lo que tres estudios han colaborado en su desarrollo. DICE se ha encargado del aspecto gráfico y de la vertiente multijugador, que sigue siendo la más importante. Criterion, los responsables de la saga *Burnout*, les han echado un cable para pulir el manejo de las naves en las batallas espaciales. Por último, Motive, el estudio creado por Jade Raymond, madre de la saga *Assassin's Creed*, se ha encargado de crear el modo Campaña.

Una historia de Star Wars

El modo Historia nos pone en la piel de un nuevo personaje, Iden Versio, la comandante del Escuadrón Infernal del Imperio Galáctico. El punto de partida nos sitúa en un momento de la saga realmente interesante. Iden es testigo de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte. Así, asistiremos, en primera persona, a los acontecimientos que llevaron al Imperio a convertirse en la Primera Orden, rellenando el vacío que han dejado las películas entre el "Episodio VI" y el "VII".

Las mecánicas de juego son muy similares a las de las batallas multijugador. Vamos, que nos pasamos casi todo el tiempo disparando. Es cierto, no obstante, que hay pequeños toques de sigilo, especialmente durante las primeras misiones. La trama cuenta con varios giros de guión muy interesantes y con constantes guiños a los fans de la saga. Además, en algunas misiones, podemos controlar a viejos conocidos en misiones realmente épicas. No queremos destripar nada más, para que podáis descubrirlo por vosotros mismos, pero hay secuencias y diálogos inolvidables. El balance final, pese a todo, no es tremendamente llamativo. Es un añadido interesante, un regalo para los fans de la saga, pero no incluye nuevas mecánicas de juego que sean realmente cautivadoras y sigue demasiado los pasos de las partidas competitivas. Todos aquellos paladares que no degustan los juegos online pueden darse un atracón con el modo Arcade, que, en consola, también permite jugar junto a un amigo a pantalla partida. Está compuesto de dieciséis misiones, ocho del Lado oscuro y ocho del luminoso. Eso sí, son misiones simplonas en que de- »

EL MODO HISTORIA NO ES PARA TIRAR COHETES, PERO ES UNA ODA A LOS FANS Y CUENTA CON ALGUNOS NIVELES Y DIÁLOGOS INOLVIDABLES

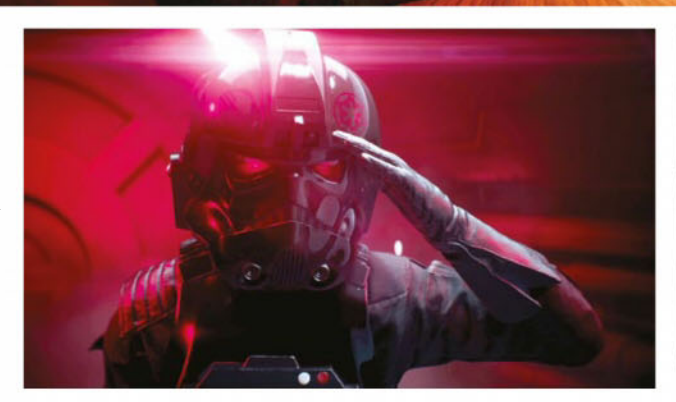
■ *Star Wars Battlefront II* ofrece, al contrario que la pasada entrega, contenido para estar jugando durante meses.

LO MEJOR

A nivel técnico, tanto gráficos como sonido, es bestial. La oferta de contenido es muy amplia y, además, en los próximos meses, llegarán mapas, héroes... en descargas gratuitas.

LO PEOR

La campaña no es muy innovadora. El sistema de progresión, aunque hayan hecho cambios y eliminado temporalmente los micropagos, necesita más ajustes para considerarlo justo.



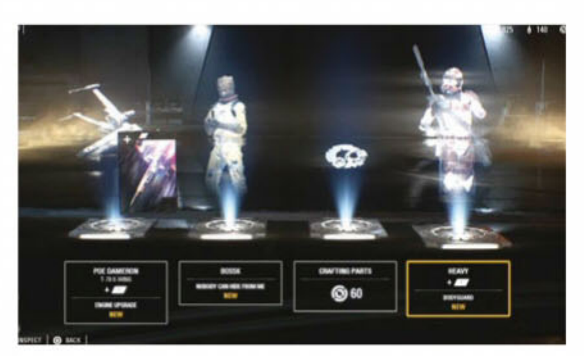
■ En el modo Campaña, nos ponemos en la piel de Iden Versio, la comandante del Escuadrón Infernal del Imperio Galáctico. ¡Viva el Lado oscuro!



■ Las batallas espaciales siguen siendo tan absolutamente espectaculares como en el juego original, pero el control ha mejorado muchísimo.



■ Controlar a las caras más conocidas de las tres eras de la saga es uno de los grandes atractivos de esta nueva entrega. Con Yoda jugar has de.



■ El sistema de progresión está condicionado por las cajas de botín, en las que obtenemos nuevas cartas y piezas para mejorar las habilidades.

» bemos acabar con nuestros enemigos, sin más. También podemos personalizar las misiones escogiendo dificultad, número y tipo de enemigos, etc., pero es un modo sin mucho recorrido.

Luchar online tú debes

El corazón de la experiencia sigue siendo el multijugador. Contamos con cinco modos. Estallido es un duelo a muerte por equipos de toda la vida y, en Ataque, tenemos que conquistar distintas zonas enemigas. En Héroes y Villanos, nos ponemos en la piel de los grandes nombres, como Luke, Yoda o Darth Vader, en partidas que son un completo caos, pero que resultan divertidas. Asalto de cazas estelares nos permite pilotar cazas, interceptores, bombarderos y naves icónicas, como la Slave I de Boba Fett, por ejemplo, en batallas absolutamente espectaculares. El control, además, ha mejorado muchísimo con respecto a la pasada entrega. Pero la estrella (de la muerte) del plantel es Asalto galáctico, las batallas para 40 jugadores, en las que hacemos de todo: controlar héroes y naves, completar objetivos... Es un auténtico vicio.

La eliminación de los absurdos power-ups de la pasada entrega es de aplaudir. Ahora, cada acción nos reporta puntos de batalla, que podemos gastar en cada reaparición para esco-

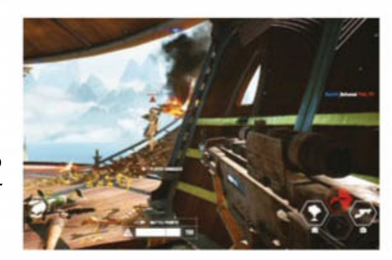
EL SISTEMA DE CLASES Y LOS PUNTOS DE BATALLA HACEN QUE LAS PARTIDAS SEAN MUCHO MÁS ESTRATÉGICAS

UNA GALAXIA REPLETA DE POSIBILIDADES

Uno de los elementos más criticados de la pasada entrega, y con razón, es que el juego llegó con una escasez preocupante de contenidos. Por suerte, en esta secuela, contamos con mapas y personajes de las tres eras y un buen número de modos.



Campaña. El desarrollo es muy similar al de los modos multijugador, aunque cuenta con nuevas mecánicas, como controlar al robot de Iden Versio para hackear todo tipo de dispositivos o electrocutar a nuestros enemigos e, incluso, secciones de sigilo.



Ataque. Son partidas por objetivos que enfrentan a equipos de ocho jugadores. Obviamente, son contiendas más estratégicas que simplemente matar a los rivales, pero los objetivos son poco variados, pues siempre consisten en conquistar zonas.



Arcade. Son pequeñas misiones, que también podemos jugar a pantalla partida con un amigo (en consolas). Son simples, pero perfectas para familiarizarse con las habilidades de cada clase y de los héroes y villanos que controlamos en el multijugador.



Asalto de cazas estelares. Al principio, resulta un poco loco, porque es una experiencia muy diferente a lo que tenemos en el resto de modos, pero las batallas son un auténtico espectáculo, y el sistema de clases hace que no nos cansemos nunca.



Héroes y Villanos. Aquí, nos enfrentamos en equipos de cuatro, controlando a los personajes icónicos de la saga. Usar todos sus poderes y habilidades resulta un poco caótico y, por eso mismo, son partidas tremendamente divertidas y diferentes.



Asalto galáctico. Es, sin duda, el modo más completo. Empezamos como un simple soldado, pero podemos pilotar naves, vehículos, encarnar a héroes... Además, los objetivos son muy variados: conquistar zonas, eliminar rivales, destruir un AT-AT...

ger el personaje, la nave o el vehículo que queremos controlar. El sistema de clases, además, supone un tremendo avance jugable, que aporta mucha profundidad y estrategia a las contiendas. Así, desde el plano puramente jugable, la experiencia es sobresaliente.

La progresión de la discordia

El problema y la polémica vienen con el sistema de progresión, ligado a las cajas de botín y las cartas de mejora. Cada clase, héroe, vehículo o nave cuenta con tres ranuras en las que introducir cartas, que pueden potenciar las habilidades de las que ya disponemos o sustituirlas por otras nuevas. Para conseguirlas, tenemos que construirlas utilizando las piezas que recibimos al completar desafíos o abrir cajas de botín, o bien rezar para que nos salgan en alguna de estas dichosas cajitas. Todos los días recibimos una gratis, pero, para poder obtener más, tenemos



OPINIÓN

La fórmula jugable es impecable en casi todo. Han aprendido la lección y, por fin, nos ofrecen un juego repleto de contenidos sin un horizonte plagado de DLC de pago. Las cajas de botín (aunque los micropagos han sido suprimidos temporalmente) hacen que algunas partidas estén demasiado desequilibradas.

91

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

que gastar los créditos que hemos obtenido jugando. El problema principal es que nos dan muy pocos créditos y, sobre todo, que el sistema parece un poco incomprensible. Lo mismo hacemos una gran partida y recibimos 300 créditos que hacemos otra mucho peor y recibimos casi lo mismo, por lo que la sensación de progresar gracias a nuestras hazañas se diluye y parece que lo único que importa es, simplemente, jugar el máximo tiempo posible. Afortunadamente, EA ha decidido suspender a última hora los micropagos con los que comprar cajas. Así, de momento, la progresión sólo se obtiene jugando, todo está más equilibrado y no debería haber tantas diferencias entre jugadores. Ya veremos qué sistema implementan finalmente, porque los micropagos volverán. Para usar a algunos héroes, además, debemos gastar también créditos y, aunque EA ha rebajado mucho el precio de estos personajes desbloqueables, el sistema dista mucho de ser perfecto. Esperamos y confiamos en que el progreso final sea más satisfactorio de lo que es ahora, incluso sin micropagos, ya que sigue estando en manos del azar. Hay que aplaudir, eso sí, los planes de expansión que nos esperan, con decenas de contenidos (nuevos mapas, personajes, capítulos de historia...) que llegarán de forma gratuita en los próximos meses.



VUESTRA OPINIÓN

WEB danyx

“No pueden dejar pasar por alto el sistema de las microtransacciones. Definitivamente, es una estafa, y un juego que ofrece eso debe tener una nota más baja por ese motivo.”

WEB CPD98

“Quizá me lo pille en un par de meses. Ahora, tengo faena con Assassin's Creed Origins, Call of Duty: WWII y otros más, pero Star Wars caerá fijo, porque el primero me encantó.”

Assassin's Creed Origins

POR OSIRIS Y POR APIS, SOIS UN ASSASSIN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ubisoft Montreal

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Había dos cosas que se le pedían a gritos a *Assassin's Creed*: que mirara al Antiguo Egipto y que se tomara un período sabático. Ambas se concatenaron y el resultado es un juegazo que nada tiene que envidiarle a la trilogía de Ezio Auditore.

Casi todas las entregas de la saga llegaban siempre al período navideño con la lengua fuera y los bugs a flor de piel, pero *Origins* se desmarca de ellas por completo. Ubisoft Montreal, concretamente el equipo que firmó *Black Flag*, ha tenido cuatro años para desarrollar sin prisas el juego, que es el más pulido, el más vasto y, en definitiva, el más completo de la saga. Ni *Unity* ni *Syndicate* fueron malos productos, pero sí anodinos como ellos solos, y baste con ver el bajón de ventas que supusieron: 8,27 millones el primero y 5,31 el segundo, según VG Chartz, frente a los 13,16 de *Black Flag* (que fue intergeneracional, eso sí) o los 13,03 de *AC III*. En otras palabras, mucha gente acabó por aborrecer la saga, un servidor entre ellos. Sin embargo, esta entrega supone a la vez una revolución y una reivindicación que bien valen volver a la fe del credo, esta vez en versión politeísta.

Ambientado en el Egipto ptolemaico, en el 49 a.C., *Assassin's Creed Origins* está protagonizado por Bayek de Siwa, el último medjay, la casta protectora del pueblo egipcio. Nada más empezar, se embarca en una historia de venganza contra la orden de los Antiguos, los futuros templarios, y que sirve como hilo conductor para explicar la génesis de los Ocultos, el nombre primigenio de la hermandad assassin. No tiene tanto carisma como Ezio, pero Bayek tiene más carácter que el pusilánime Arno Dorian y los barriobajeros hermanos Frye juntos. Además, su esposa Aya sirve como contrapunto para su forma de ver el mundo, y aparecen personajes históricos de la talla de Cleopatra y Julio César. Ahora bien, el argumento tiene un desenlace abrupto y deja muchas cosas en el tintero. La hermandad se crea en cuestión de minutos, con miembros de los que no sabemos prácticamente nada, al provenir de misiones secundarias que no tenemos por qué haber cumplido, lo cual es desconcertante. Tampoco esperéis sacar muchas conclusiones sobre Frutos del Edén, Abstergo o Juno, aunque vuelve a haber partes en el presente y referencias a Desmond Miles. No es un mal punto de partida, pero, para saber ciertas cosas, parece que habrá que pasar por el aro del DLC titulado *Los Ocultos*.

Egipto, qué hermoso eres

Que Egipto fuera la ambientación histórica más deseada para un *Assassin's Creed* era pura lógica, pero el resultado supera con creces las expectativas. No sólo es de las mejores de la saga, sino de cualquier videojuego. Ubisoft Montreal ha echado toda la carne en el asador y ha planteado un mundo abierto »

ASSASSIN'S CREED ORIGINS ES UNA REVOLUCIÓN Y UNA REIVINDICACIÓN QUE HACEN QUE NO TENGA NADA QUE ENVIDIARLE A LA TRILOGÍA DE EZIO





El Faro de Alejandría, las pirámides de Guiza, la Esfinge, el Valle de los Reyes... A Ubisoft no se le ha escapado ningún enclave del Antiguo Egipto.

LO MEJOR

El mapa, tan vasto como bello, fiel a la realidad y lleno de cosas que hacer. Las misiones secundarias están más cuidadas y da gusto realizarlas. Los combates son menos mecánicos.

LO PEOR

La génesis de la Hermandad se produce a la carrera, sin grandes explicaciones. Las esquivas del sistema de combate no siempre funcionan. La voz de Cleopatra. Hay popping.



Las tumbas son las mejores actividades secundarias. En su corazón, albergan mecanismos ancestrales y "voces" que dan pistas sobre la historia.



No se explota porque parece que quedará para el DLC *La maldición de los faraones*, pero hay algunas referencias mitológicas de vez en cuando.



Personajes como Cleopatra, Julio César o Pompeyo tienen una gran importancia en la historia. Hay muchas alusiones a Roma y a Grecia.



El rol está presente en forma de árbol de habilidades, equipamiento mejorable y subidas de nivel sin las que es imposible acabar la historia.

» descomunal que replica al dedillo decenas de enclaves icónicos: las pirámides de Guiza, el Valle de los Reyes, la Esfinge, la ciudad de Menfis... También ha habido que tirar de "ficción" para imaginar cómo eran el Faro y la Biblioteca de Alejandría o la tumba de Alejandro Magno. Más allá de monumentos y ciudades, también hay desiertos, oasis, afluentes del Nilo, zonas submarinas, cientos de edificios accesibles...

Lejos de ser un páramo vacío o relleno con bagatelas, el mapa está plagado de decenas de misiones secundarias con pequeñas historias. No llegan al nivel narrativo de *The Witcher 3*, por ejemplo, pero explotan diversos elementos de la iconografía egipcia: momias, animales sagrados, jeroglíficos, rivalidades con Roma y Grecia...

Una "crecida" al estilo Nilo

Además, hay infinidad de tareas adicionales, como sincronizar atalayas (hay zonas más verticales de lo que cabía imaginar), adentrarse en tumbas, limpiar guaridas de animales, competir en carreras de carros, luchar en arenas de gladiadores, encontrar refugios de ermitaño, desentrañar papiros con acertijos, destruir estatuas de Ptolomeo... No querréis parar de jugar. Sólo la historia ya da para 30 horas, pero, con todo esto, hay para muchas más.

LEJOS DE SER UN PÁRAMO VACÍO, EL MAPA ESTÁ PLAGADO DE MISIONES SECUNDARIAS Y TAREAS ADICIONALES

PLAGAS JUGABLES DEL ANTIGUO EGIPTO

Assassin's Creed Origins mantiene muchas de las señas de identidad de la saga, como el parkour o las atalayas, pero añade importantes características y da una nueva dimensión a otras que ya habían estado presentes en determinadas entregas.



El sistema de combate se ha replanteado desde cero, con un manejo que recuerda un poco a *Dark Souls*. Los enemigos ya no piden turno y contamos con un escudo, que sustituye a los mecánicos contraataques de antaño, pero la clave es esquivar.



Los enemigos, aunque no son muy avispados cuando vamos con sigilo, cuentan con rutinas realistas, como echarse a dormir de noche. Ojo con los phylakes, unos cazarrecompensas de alto nivel que nos persiguen, como los barcos de *Black Flag*.



La búsqueda de recursos es obligatoria para mejorar el equipamiento. Hacen falta madera, metales y, sobre todo, pieles de animales. Para ello, podemos cazar leones, cocodrilos, hipopótamos, elefantes, hienas, guepardos, cobras, buitres, íbices...



El águila Senu, que podemos manejar, da un nuevo aire al sigilo, sustituyendo a la vista de águila que siempre había caracterizado a la saga. Gracias a ella, podemos marcar la posición de los enemigos desde el aire y descubrir tesoros, rutas secretas...



Los medios de transporte tienen más importancia que nunca en la saga, dado lo vasto del mapa. Podemos montar caballos, camellos o, incluso, leones, pero lo más rápido, siempre que sea posible, es surcar el Nilo y sus afluentes en una faluca.



Hay batallas navales, en las que tomamos el control de Aya, la esposa de Bayek. Al no ser grandes navíos como los de *Black Flag* o *Rogue*, la escala de las refriegas es menor, pero el control es similar, cambiando balas de cañón por flechas de fuego.



OPINIÓN

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Los ritos mortuorios que Ubisoft le ha aplicado a *Assassin's Creed* durante su año sabático han hecho que *Origins* sea una resurrección que mira de tú a tú a la trilogía de Ezio Auditore. La ambientación en el Antiguo Egipto es una maravilla comparable a las pirámides de Giza o el Faro de Alejandría. Gloria eterna al faraón.

93

Los combates se han renovado por completo, algo que hacía mucha falta. Así, el sistema de lucha es más manual, con golpes y esquivas que recuerdan a *Dark Souls*, aunque con una dificultad más terrenal y un modo furia que permite hacer ejecuciones al cargar la barra de rigor. Disponemos de espadas (normales, en hoz o dobles), martillos, lanzas y hachas, así como de un escudo y un arco, lo cual da pie a muchas estrategias, aunque la fijación de los enemigos y los esquives no siempre funcionan como deberían. Lo bueno es que los rivales ya no atacan de uno en uno, y tampoco basta con dedicarse a realizar contraataques. Aparte, hay un fuerte componente rolero, con subidas de nivel, un árbol de habilidades con tres ramas y equipamiento mejorable, lo que obliga a cazar animales.

Por supuesto, el parkour sigue siendo esencial para desplazarse por el entorno, pero han ganado mucha relevancia las monturas y las barcazas, muy útiles para surcar las aguas del Nilo a toda velocidad. El sigilo también tiene un nuevo enfoque, gracias a la presencia de un águila que podemos controlar para marcar a los enemigos y revelar secretos de los escenarios. Por cierto, hay cajas de botín y micropagos, pero no perjudican a la experiencia.

Océanos de arena y palmeras

Assassin's Creed Origins equivale a hacer turismo por Egipto sin moverse de casa. La recreación de los paisajes y los monumentos es sensacional, con una distancia de dibujado demencial y detalles como que las palmeras se agiten con el viento. Es verdad que hay algo de popping con la vegetación cercana, y tampoco es que el modelado de la mayoría de personajes sea para tirar cohetes, pero los escenarios suponen una clase magistral de dirección artística y diseño de niveles. Impresionan.

En lo sonoro, la música acompaña muy bien, en especial el tema principal, que, aun siendo muy "tenue", se graba a fuego. El doblaje, que requiere descargar un parche gratuito, es notable, con Jordi Boixaderas (Boromir, en "El Señor de los Anillos") como Bayek, pero Clara Lago chirría como la reina Cleopatra.

Nos habían contado que los faraones habían muerto, pero nada era verdad; todo estaba permitido. El credo vive.



VUESTRA OPINIÓN

WEB Alundra89

“Pensaba en algo en plan 'bueno, pues otro Assassin's Creed más que pillaré por cumplir cuando esté baratito', pero cae sí o sí. Aunque parezca impopular, Mario tendrá que esperar.”

WEB Ezio Auditore da Firenze

“Los micropagos en esta saga llevan desde Black Flag, pero son de conseguir dinero antes y tonterías varias; es decir, son un acelerador para quien quiera pasárselo antes.”



Call of Duty: WWII

La campaña de *WWII* no es nada del otro jueves: situaciones conocidas y poco inspiradas. Sólo se salva esta incursión en una base nazi...

¡SIN MUCHA NOVEDAD EN EL FRENTE, SEÑOR!

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Shooter

DESARROLLADOR Sledgehammer Games

DISTRIBUIDOR Activision

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,95 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

Volver a la II Guerra Mundial, al marco histórico en el que nació, parecía la solución para la crisis de identidad de *Call of Duty*. Pero, en muchos sentidos, *World War II* es un tiro errado...

De las ya habituales tres patas que forman el paquete de lanzamiento de cualquier *CoD*, la campaña es, sin ningún tipo de duda, el elemento más flojo. Su historia, que intenta replicar la epicidad de obras como "Hermanos de sangre", nunca llega a despegar: personajes planos con los que resulta difícil identificarse, misiones no muy originales y carentes por completo de inspiración —por ejemplo, el Desembarco de Normandía peca de simplista, y casi nos limita a limpiar trincheras— o, incluso, desaprovecha oportunidades para reflejar lo que realmente fue la II GM (la visita a un campo de concentración roza lo ridículo, por mencionar un ejemplo). A eso, hay que sumar los defectos que arrastra la serie desde los últimos años, como un montón de elementos "guionizados" (aquí, con quick time events), fallos en la normalización del audio (personajes que hablan muy alto incluso cuando no toca), etc. Tiene novedades, como los gestos heroicos (salvar o ayudar a aliados en momentos puntuales), pero ni eso salva los muebles.

Siguiente parada, multijugador

Completar la historia lleva 6-8 horas, dependiendo de lo rápidos que seáis. Salvo un par de misiones, como una de infiltración en una base nazi en París, muy poco queda para el recuerdo...

La cosa empieza a mejorar con el componente multijugador. El modo "Zombis Nazis" se puede jugar tanto solo como acompañado por otros tres jugadores, y resulta mucho más organizado y lógico que en anteriores entregas. Sigue habiendo oleadas de zombis (de dificultad creciente), puestos donde comprar armas, ítems con los que interactuar, como generadores o puertas, "perks" que podemos comprar para, por ejemplo, autorresucitar... Pero, aun con estas similitudes, hay más historia de fondo, la progresión se

COD: WWII OFRECE UNA GRAN CANTIDAD DE CONTENIDO, PERO NO TODAS LAS PIEZAS ESTÁN A LA MISMA ALTURA...

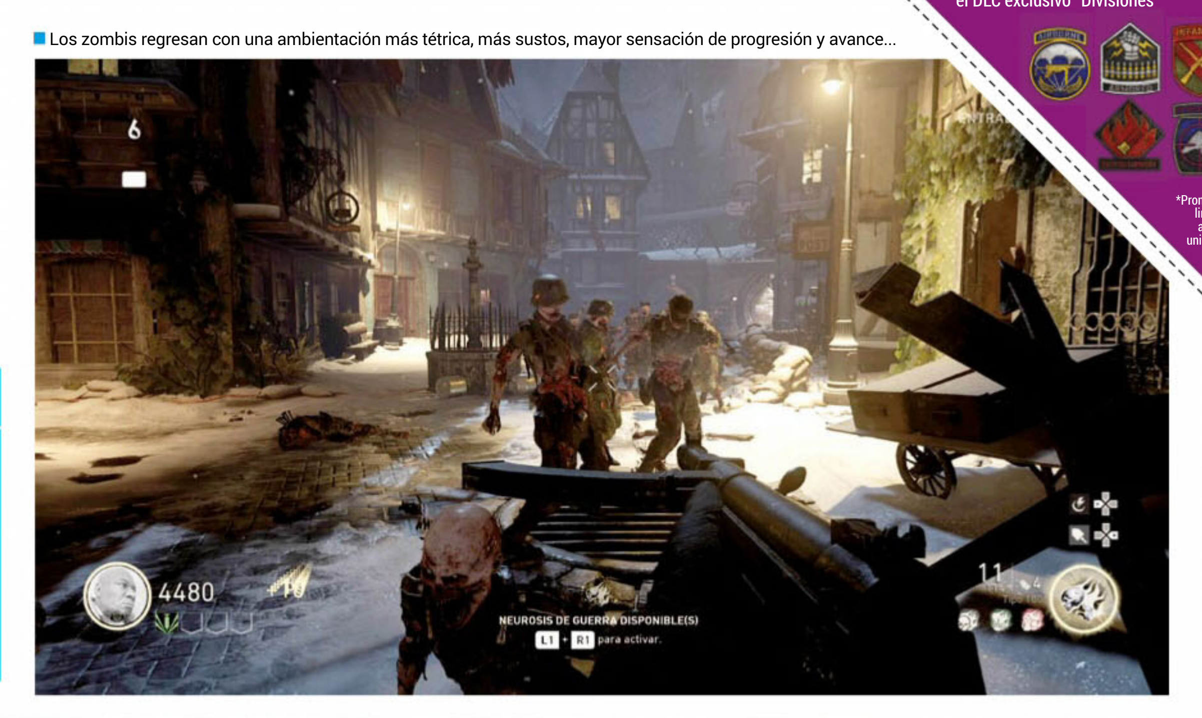
LO MEJOR

Los modos multijugador, en especial los zombis y el nuevo Guerra. Novedades como el cuartel general. Mucho contenido y mucho para hacer. Multijugador local y con bots para "asociales".

LO PEOR

La campaña es olvidable. Sigue sin recrear la auténtica crudeza de la II GM (todo es muy "light"). Gráficamente, no sorprende. Fallos en el sonido. Conservador en el online, con pocas novedades.

Los zombis regresan con una ambientación más tétrica, más sustos, mayor sensación de progresión y avance...





En la historia, nos acompañan otros personajes de nuestra división, que nos dan munición y botiquines o revelan la posición de los enemigos.



El cuartel general es un espacio "social" con bastantes cosas para hacer: crear emblemas, practicar, duelos de uno contra uno... y mucho más.

nota de forma más acentuada y el juego invita a volver a él de forma repetida. De momento, tiene dos mapas, pero seguro que crecerá vía DLC... Jugando con amigos, es tremendamente divertido, y ofrece una ambientación más lúgubre y con más sustos (como zombis que surgen en tu cara de la nada).

En cuanto al competitivo, vuelve a ser la modalidad que más horas de diversión dejará a la mayoría de jugadores (también hay modo local con bots). En muchos sentidos, supone una vuelta a los orígenes (ahora, sólo equipamos una habilidad y llevamos dos armas con varios accesorios), pero sigue habiendo rachas de bajas, niveles, prestigios... Todo esto se ha organizado en torno al "cuartel general", un espacio social donde podemos estar entre partidas para prácticar en duelos de uno contra uno, disfrutar de juegos clásicos de Atari (previo pago por una partida con la moneda del juego, que ganamos combatiendo), acceder a una armería donde comprar nuevo equipo, aceptar contratos con desafíos y más. Entre los modos de competición, no faltan los clásicos (Dominio, Combate a muerte por equipos, Baja confirmada... e, incluso, Terreno de juego, en el que debemos llevar un balón a la portería enemiga).

La guerra en mayúsculas

La gran novedad es el modo Guerra, que recrea batallas con objetivos que hay que cumplir de forma secuencial: desembarcar en Normandía, inhabilitar los nidos de ametralladoras, destruir las comunicaciones y, por último, ir a por los antiaéreos. Es un ejemplo, pero cada uno de los tres mapas ofrece situaciones distintas. El único problema de este modo es que se echa en falta la escala bélica de *Battlefield*: es sólo para doce jugadores y, aunque en algunos mapas puede haber bots, carece de la sensación de caos que caracteriza a un campo de batalla. Pero, a pesar de este defecto, todo funciona de maravilla: el matchmaking es rápido y las partidas, fluidas y muy divertidas. Se le puede echar en cara que no innove más, pero parece que, este año, el foco estaba en integrar de serie las temporadas de competición y los eSports...

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

WWII ofrece una ingente cantidad de contenido, pero no todas las piezas rinden igual. La campaña decepciona, los zombis han "crecido" para bien y el multijugador, aunque es conservador, ofrece muchas opciones. Pero, "siendo vos quien sois, os pido más". No es el triunfal regreso que esperaba.

84

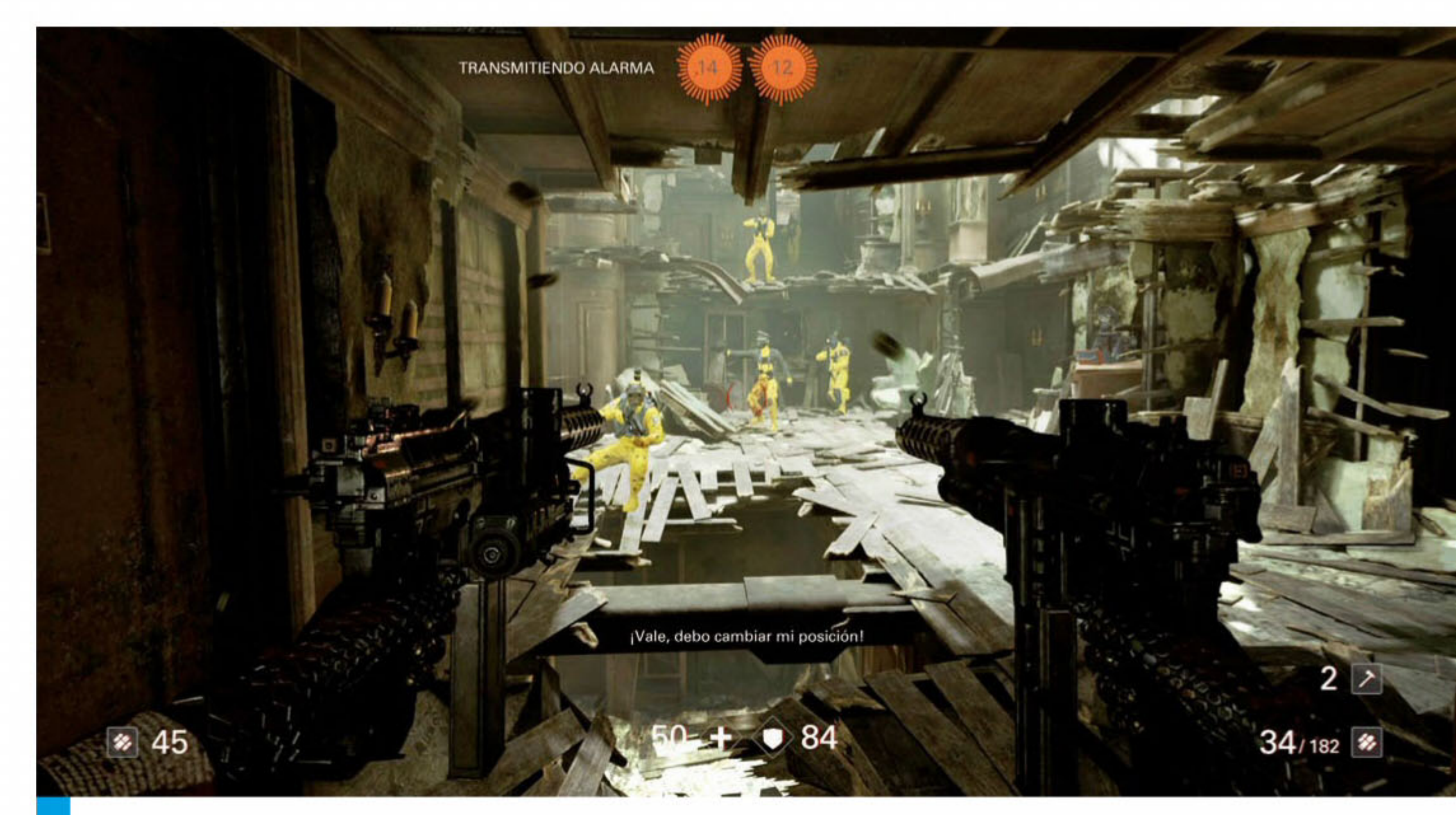
VUESTRA OPINIÓN

WEB fransnake

"A cada Call of Duty que sale, peor está. Antes, era llevar la saga al futurismo extremo; ahora, se suman al carro de las 'loot boxes', como si no tuvieran bastante con los DLC."

WEB eXorc

"La verdad es que me ha decepcionado bastante. Esperaba más y, encima, plagado de bugs y con una IA lamentable, al nivel del Homefront: The Revolution sin parches."



■ *Wolfenstein II* nos permite equipar dos armas a la vez, y la gran mayoría ofrece hasta tres mejoras, como silenciador, balas más dañinas...

Wolfenstein II: The New Colossus

ACCIÓN CON MUCHA MÁS "CHICHA" QUE UNA BRATWURST

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR MachineGames
DISTRIBUIDOR Bethesda
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

A la luz de las cifras de ventas, es lógico pensar que una gran mayoría de juegos para un jugador tienen los días contados. Pero, entonces, nos perderíamos valientes propuestas como ésta...

Wolfenstein II, como la anterior entrega de esta longeva saga a cargo de MachineGames (y su "expansión" *The Old Blood*), es un shooter atípico a todas luces. Primero, por su ambientación, en una América sesentera reimaginada tras la ocupación nazi, que da pie a escenarios tan surrealistas como impensables. Segundo, porque ni es un shooter frenético al estilo *DOOM* (es más conveniente "ratonear" para sobrevivir) ni cuenta con multijugador. Y, tercero, porque apuesta por una historia, un guión y un catálogo de situaciones que te atraparán, aunque no quieras. Por hacer un símil rápido, es como una película de Tarantino, que sabe jugar con gran acierto a dos niveles: el de la tensión para forzar situaciones incómodas (a veces, a vida o muerte) y el humorístico, con diálogos, personajes y situaciones, cuando menos, descacharrantes.

Acción sin novedad en el frente

A nivel jugable, *Wolfenstein II* se erige sobre unos pilares, en gran medida, conocidos. Mantiene su enfoque de la acción, que nos permite optar por un acercamiento más sigiloso o tirando de gatillo (podemos equipar dos armas a la vez, mejorarlas...), y sin recuperación de vida. Ofrece una considerable dosis de dificultad (según el nivel en el que juegues), pero nunca llega a ser injusto. Si fallamos en una determinada zona, lo mejor es buscar un acercamiento distinto (en ocasiones, sale a cuenta el sigilo, usar hachas arrojadizas...), rutas alternativas, parapetos o rutinas con las que superar las dificultades que se nos van interponiendo. De hecho, el sigilo suele ser recomendable para acabar con los comandantes que pueblan algunos niveles, y que tienen la habilidad de solicitar unos refuerzos que, a menudo, complican aún más las cosas. Sigue habiendo enemigos mecánicos, armas locas como el laserkra-

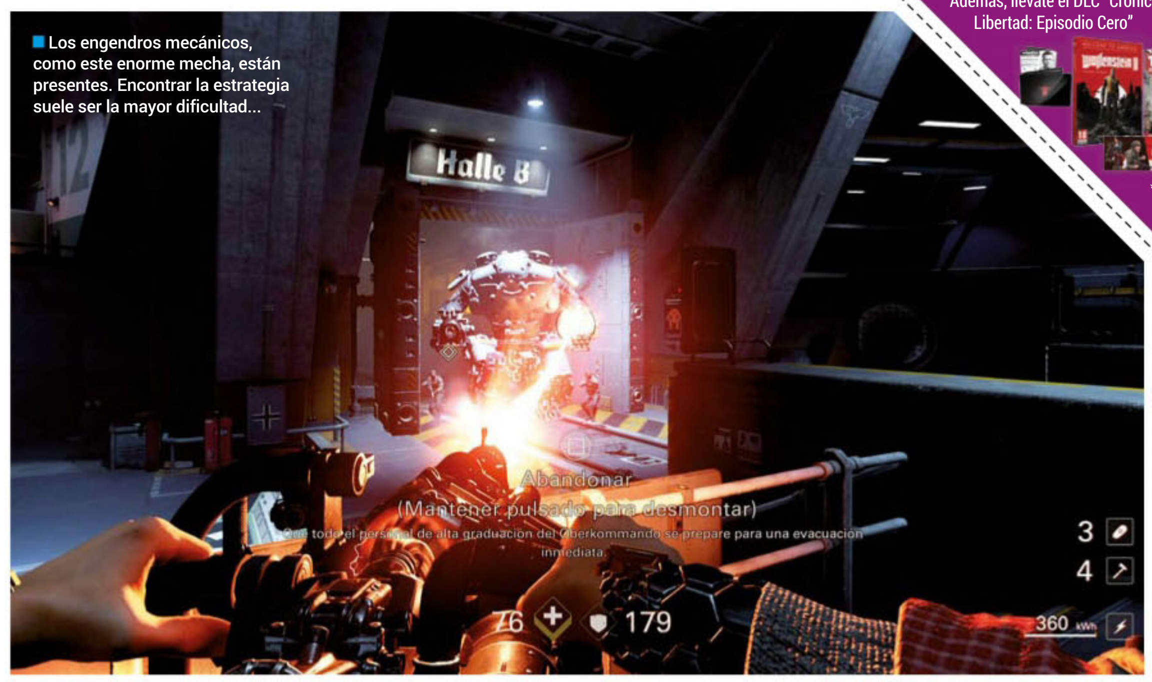
WOLFENSTEIN II TIENE EN LA AUSENCIA DE MULTIJUGADOR SU PRINCIPAL ENEMIGO; EN LO DEMÁS, BRILLA FUERTE

LO MEJOR

Lo bien que juega su historia con la comedia, el drama y la tensión. Los personajes y el doblaje de gran calidad. Libertad para encarar cómo jugamos. Gráficamente, tiene detalles muy molones.

LO PEOR

La dificultad puede incomodar a los menos hábiles. Algunas zonas son puro ensayo y error. Algunas escenas de vídeo se hacen largas. Al morir, hay tiempos de carga. No tiene multijugador.



Los engendros mecánicos, como este enorme mecha, están presentes. Encontrar la estrategia suele ser la mayor dificultad...


Wolfenstein II apuesta por ofrecer situaciones distintas, como un nivel en silla de ruedas. ¡Ah!, y aquí la vida y la armadura no se regeneran...


La tensión impera en muchas escenas y diálogos. El juego, en ocasiones, recuerda a las películas de Tarantino.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

ftwerk (con una variante que dispara gasolina incendiaria) y "desafíos" que desbloquean mejoras con varios niveles. Por ejemplo, acabar con un cierto número de enemigos en modo sigilo mejora la velocidad al ir agachado.

Este enfoque de la acción nos lleva por casi una veintena de niveles ambientados en EE.UU., que nos llevan desde un Manhattan postatómico al mismísimo Rosswell, escenarios que ofrecen mapeados más amplios y "abiertos", y que marcan la diferencia respecto al primer *Wolfenstein* de MachineGames, que fue intergeneracional. Eso se nota también en el trabajado diseño de las tropas enemigas o, incluso, en el más ínfimo detalle de los escenarios, que, además, están repletos de coleccionables, desde cartas con las caras del equipo de desarrollo a imágenes conceptuales, modelos 3D, "juguetes" de Blazko... Completar la campaña puede llevar unas 14-16 horas, dependiendo de lo bueno que seas o del nivel de dificultad en que juegues. Pero, después, queda encontrar todos los coleccionables (que no son pocos), jugar eligiendo otras "decisiones" que afectan levemente al desarrollo de la aventura o los códigos Enigma que sueltan los comandantes y que desbloquean misiones de eliminación específicas.

Cuidado con mimo

Hay juegos que parecen producidos "industrialmente", en serie... pero no es el caso de *Wolfenstein II*. Se nota en detalles como el curradísimo doblaje, con voces conocidas como la de Txema Moscoso (Rick, en "Rick y Morty"), que incluso alterna voces en alemán subtitulado para dar más autenticidad al juego. Y no se queda ahí: toda la imaginería creada por MachineGames (pósters, portadas de disco, postales...) e incluso versiones de temas conocidos "alemanizados" ponen de relieve el fantástico trabajo que se ha realizado para crear este absorbente mundo alternativo, que, frente a otros grandes nombres como *Call of Duty*, corre el riesgo de quedar en un segundo plano, a pesar de todo lo bueno que tiene. Quizá, si incluyera un multijugador "resultón", su historia sería distinta...



OPINIÓN

La arrolladora personalidad de *Wolfenstein II* lo convierte en uno de mis shooters favoritos de 2017. Quizá no revolucione la acción, pero la envuelve con una historia, unos personajes y un guión que atrapan hasta el final, como el mundo que recrea. Sólo por esto, merece una oportunidad...

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB rolonoa

"Es frenético e impresionante con su jugabilidad de antaño, pero gran parte de la culpa de su calidad recae en la historia, una auténtica delicia."

WEB CPD98

"Tiene buena pinta, por lo que he podido ver, pero me asusta un poco que se parezca demasiado a DOOM, que me acabó aburriendo bastante."



Rocket Raccoon, Spider-Man, Hulk y decenas de personajes más de Marvel se alían contra Kang el Conquistador en esta nueva aventura "de piezas".

LEGO Marvel Super Heroes 2

MÁS HÉROES Y VILLANOS DE LOS QUE PUEDAS IMAGINAR

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR TT Games
DISTRIBUIDOR Warner Bros
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 54,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

El Universo Cinematográfico de Marvel está en pleno apogeo, con películas cada pocos meses, así que no es de extrañar que las piezas de LEGO se las hayan vuelto a dar de superhéroes en uno de sus juegos más eclécticos y robustos.

Como en 2013 con *LEGO Marvel Super Heroes* o en 2016 con *LEGO Vengadores*, TT Games ha vuelto a convertir a los héroes y a los villanos más prolíficos en protagonistas de una de sus aventuras más variadas, gracias a las posibilidades que ofrecen los peculiares poderes de cada uno de ellos. Los Guardianes de la Galaxia y los Vengadores tienen un gran peso en la trama, pero no faltan tampoco Spider-Man, Doctor Strange y docenas de personajes más, incluidos algunos que se están labrando un nombre actualmente en series televisivas, como Iron Fist, Daredevil o Luke Cage. Así, el objetivo es pararle los pies a Kang el Conquistador, que está generando distorsiones espacio-temporales.

El hogar de los superhéroes

El juego consta de una veintena de niveles, introducidos por J. Jonah Jameson, que siguen la tónica habitual de la saga. Son entornos más o menos lineales por los que debemos avanzar luchando, destrozándolo todo y resolviendo pequeños puzles, con la opción de cooperativo local para dos personas. Gracias al argumento del juego, visitamos lugares tan dispares como la Mansión de los Vengadores, Asgard o Manhattan, pero también la Inglaterra medieval, el viejo Oeste o Egipto. Progresivamente, vamos desbloqueando más de 200 personajes, muchos de los cuales cuentan con habilidades únicas para poder superar ciertos obstáculos. Por ejemplo, el Capitán América puede apagar fuegos con su escudo, Spider-Man puede tender telarañas para superar abismos, Miss Marvel varía su tamaño, Pantera Negra olfatea rastros, Doctor Strange puede abrir portales... Eso fomenta que revisitemos los niveles, para conseguir diversos coleccionables: 200 minikits, 255 bloques dorados, 50 Stan Lee... Además, el jue-

AL TENER TANTOS JUEGOS, LA SAGA SE HACE PESADA, PERO ESTA ENTREGA ES MÁS VARIADA QUE SUS CONGÉNERES

LO MEJOR

Lo aprovechados que están los múltiples superhéroes y sus habilidades. La variedad de entornos, gracias al planteamiento argumental. La historia es larga y hay tareas secundarias para rato.

LO PEOR

Es inevitable tener sensación de "déjà vu" respecto a otros *LEGO*. La cámara semifija da algún que otro problema. Muchos jefes podrían dar más de sí, y el combate cuerpo a cuerpo es tosco.



Los jefes son muy frecuentes a lo largo de la historia. Aquí, podéis ver al enorme Surtur liándola parda en Asgard.



En las Arenas de batalla, podemos golpear a los rivales, pero el objetivo es acumular puntos, ya sea atesorando las gemas del infinito o pintando.



Chronopolis hace las veces de mundo abierto para ir a las diversas fases, y podemos movernos por él con medio centenar de vehículos.

go cuenta con un mundo abierto, Chronopolis, que sirve como acceso a todos esos sitios y que, a su vez, está repleto de retos secundarios: carteles que piratear, rampas acrobáticas, altavoces que destruir... La historia da para más de quince horas, una cifra generosa, pero, para el 100%, necesitaréis muchas más.

Aparte, está el modo Arenas de batalla, con pruebas competitivas para cuatro personas (se puede "rellenar" también con personajes manejados por la CPU). En el primer modo, van saliendo Gemas del Infinito y debemos tomar control de ellas para sumar puntos. En el segundo modo, como si fuera un *Splatoon*, hemos de pintar el escenario con el color de nuestro personaje.

Familiar, pero competente

La saga *LEGO* tiene el problema de que, al tener juegos de tantas IP, se puede hacer pesada... pero hay que reconocer que *Marvel Super Heroes 2* es más variado que muchos de sus congéneres, y os topareis con personajes de los que probablemente ni habíais oído hablar si no sois fanáticos de los cómics. Además, incluye un completo editor para crear nuestros propios superhéroes. El combate cuerpo a cuerpo es un pelín tosco y quizás los jefes —entre los que se cuentan Shocker, Misterio, Doctor Octopus, el Duende, Kingpin y muchos otros— podrían haber dado más de sí en cuanto a mecánicas, pero el desarrollo es muy divertido, especialmente para los más pequeños de la casa. Por lo general, está claro qué hay que hacer, con indicadores que sugieren qué personaje usar ante ciertos puzles, pero, si nos atascamos, saltan ciertos mensajes de ayuda para recordarnos alguna de las muchas habilidades disponibles.

La parcela técnica está bastante cuidada, con escenarios variados y unos personajes muy vistosos, especialmente en las escenas de vídeo. Eso sí, la cámara semifija da algún que otro quebradero de cabeza. En cuanto al sonido, si bien la mayoría de voces no son las de las películas, el juego cuenta con un gran doblaje al castellano, y la BSO tiene momentos para el recuerdo, como la opción de escuchar temazos como "Come and get your love" con Star-Lord.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

El enésimo juego de LEGO de TT Games replica con tino y con buen humor la filosofía del Universo Cinematográfico de Marvel, merced a sus más de 200 personajes y sus variados niveles, a los que hay que añadir multitud de tareas secundarias. Eso sí, si sois habituales de la saga, poco os sorprenderá.

82

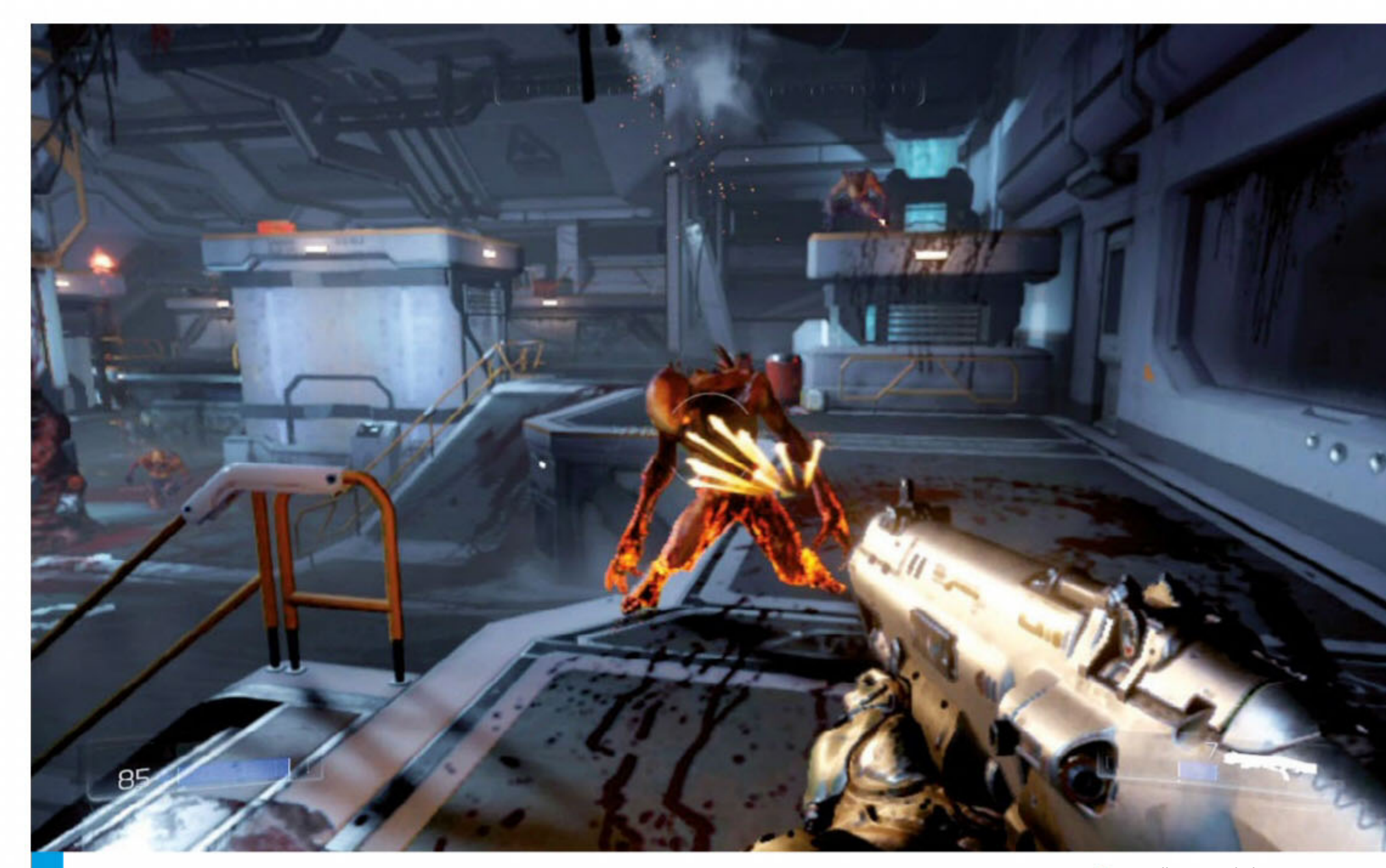
VUESTRA OPINIÓN

@CSGComics

"Me gusta cómo LEGO Marvel Super Heroes 2 hace exactamente lo que quería yo que hiciera Marvel vs Capcom Infinite. 'Si no podemos conseguir a Deadpool, usemos a Gwenpool'."

@Gandalf_Wisdom

"He jugado la primera misión mientras el resto se descargaba y es increíble. Se ha puesto mucho cuidado a todo, como que Rocket y Groot puedan ir a hombros del otro."



DOOM llega a Switch conservando su veloz jugabilidad y su salvajismo. En modo portátil, luce de maravilla...

DOOM

¿VIAJAS AL INFIERNO O EL INFIERNO VIAJA CONTIGO?

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Shooter

DESARROLLADOR Panic Button id Software

DISTRIBUIDOR Bethesda

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 54,95 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

Entre tanto shooter clónico, el regreso de *DOOM* nos conquistó el año pasado por su valentía para reinventarse y renovar la vertiginosa acción clásica de los shooters primigenios. Ahora, ese dechado de virtudes llega a Switch.

DOOM fue una de las grandes sorpresas de 2016 y, aunque en su salto a Switch se han quedado algunas cosas por el camino, lo cierto es que la experiencia es prácticamente la misma. Si optamos por jugar la campaña, nos esperan los mismos trece niveles, en los que, enfundados en la armadura de un marine espacial, descenderemos de la superficie de Marte al mismísimo infierno para poner fin a una amenaza demoníaca. Un desarrollo en el que no hay medias tintas: es un shooter vertiginoso, que invita a no parar de moverse (aquí no esperes ni sigilo, ni coberturas...), usar armamento pesado (motosierras, lanzacohetes...) y que cuenta con aspectos como mejora del armamento y de la armadura, o mecánicas jugables como debilitar a los enemigos para rematarlos de forma dinámica (la animación varía según cómo los pillemos). Hay duros jefes, secretos, guiños a anteriores entregas y su duración ronda las 12-13 horas.

¡Más madera demoníaca!

El modo arcade es como meter la quinta marcha a la campaña: podemos rejugar los trece niveles, con todas las mejoras habilitadas, con el objetivo de encadenar muertes y lograr la mayor puntuación posible. Una locura que invita justo a eso: a ir más rápido buscando "víctimas", y a ser más destructivos.

Por último, está el multijugador online para doce personas. Incluye todo el contenido de los tres paquetes de DLC que se lanzaron en las demás plataformas, por lo que acumula dieciocho mapas y originales modos como "Sendero de Guerra" (retener el control de unas zonas móviles) o "Tocar y congelar", en el que debemos paralizar a los enemigos y tocar a nuestros aliados para que puedan volver a moverse. No faltan niveles, desbloqueables, opciones para personalizar a nuestro avatar...

EL GRAN LOGRO DE DOOM EN SWITCH ES OFRECER LA MISMA EXPERIENCIA SIN APENAS RECORTES EN EL CONTENIDO

LO MEJOR

Un gran port, que, aun menguando fps y resolución, transmite las mismas sensaciones que en PS4-One. Los gráficos están bien adaptados. Poder jugarlo en cualquier parte. El online va fluido.

LO PEOR

Los tiempos de carga. Jugando en portátil, algunos textos son difíciles de leer (sobre todo los menús). Que el modo online haya que descargarlo, incluso comprándolo en físico. Es algo caro...

Luz, atmósfera... Todo está muy cuidado, aunque detalles como los efectos de partículas lucen peor que en PS4-One.





Las pantallas no hacen justicia al juego. El blurring no es tan evidente mientras estás usando la motosierra (ni en otros primeros planos).



El multijugador ofrece todo el contenido de las demás versiones. Es muy estable y no presenta retardo (es fácil matar a los rivales).

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Cabe destacar que el modo online es bastante ágil a la hora de buscar partidas y que, aunque algunos jugadores dan pequeños saltos en sus animaciones, no hemos notado ni lag ni retardo que lo hagan injugable: el vertiginoso ritmo sigue aquí presente, y tumbar oponentes es fácil (y placentero).

Una meritoria adaptación

Aunque ya lo habíamos adelantado, la adaptación de *DOOM* a Switch es más que meritoria. Se han tenido que hacer algunos sacrificios y concesiones para que pueda correr en ella (como reducir la resolución a 720p y la tasa de refresco a 30 fps, tanto en modo portátil como en modo TV), pero, a cambio, se gana la posibilidad de disfrutar de esta frenética experiencia en cualquier parte. Y es justo en modo portátil donde el juego da el do de pecho. A pesar de este "recorte" en frames y resolución, el juego se mueve de lujo, se ve aún mejor y no presenta ralentizaciones (que sí se dan en modo dock). Todo, desde los soberbios efectos de luz a la atmósfera, al ritmo de juego, sigue ahí en Switch. Es un fiel reflejo de las versiones del año pasado. Eso sí, a costa de tener que hacer algunos recortes: algunos modelos y elementos del entorno presentan menos detalle, recurre a efectos como el "blurring" para disimular carencias, los tiempos de carga (tanto al morir como al entrar por primera vez en un nivel) son generosos... Lo único que realmente se ha eliminado por completo es el modo Snapmap del multijugador, que permitía crear mapas modificados y compartirlos con otros usuarios. El resto está todo aquí, incluido el sobresaliente apartado sonoro, desde los efectos de las armas a las voces en castellano, con mención especial para los gruñidos de los demonios (con auriculares, llega a ser inquietante). Por último, también se le puede reprochar una cosa: si compras el juego digital, necesitarás 22 GB de almacenamiento (¿no sería posible poder descargar de forma separada la campaña/arcade y el multijugador?), y, si lo compras físico, una descarga de unos 8 GB con el multijugador. En este último caso, lo suyo es que todo estuviera en el cartucho...



OPINIÓN

Aun con recortes, Bethesda ha culminado un fabuloso port que ofrece la misma experiencia, inaugurando, así, los shooters subjetivos de temática adulta en Switch. Se moverá a 30 fps, pero ahora puedo jugarlo en cualquier parte. Y el multijugador funciona muy bien. La única queja son los tiempos de carga.

85



VUESTRA OPINIÓN

WEB La pipa

"Tengo el DOOM de Xbox, he probado el de Switch y, aun sabiendo que el de Xbox se ve mucho mejor, éste me parece muy bueno gráficamente porque, automáticamente, entiendo que estoy en otra plataforma."

WEB Ezio Auditore

"Yo reconozco el esfuerzo y buen hacer de Bethesda con esta versión. Era más que obvio que iba a venir más recortada a nivel gráfico."



Cole Phelps, el policía más métodico de Los Ángeles, debe resolver los crímenes más infames de los años 40.

L.A. Noire

EL CLÁSICO DE ROCKSTAR REGRESA A LAS CONSOLAS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Team Bondi
DISTRIBUIDOR Rockstar
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
PRECIO Físico: 39,99 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

La genial aventura de Team Bondi de 2011 vive una segunda juventud con las remasterizaciones de PS4 y One —hasta 4K— y Switch (1080p), que nos vuelven a transportar a la bella Los Ángeles de los años 40, tras el final de la II GM. Fue una aventura tan única como especial, que nos contaba la historia del ambicioso detective Cole Phelps, un veterano de guerra que buscaba su sitio, tras volver de Okinawa, en una ciudad tan glamurosa como violenta, como comprobaremos resolviendo numerosos sucesos que pasaron a la historia (la mayoría se inspiran en casos reales, como la Dalia Negra, fabulosamente documentados).

Cine negro en estado puro

L.A. Noire sigue siendo, en apariencia, un sandbox como los de la saga *Grand Theft Auto*. Es cierto que podemos movernos con libertad por la urbe, y que hay tareas paralelas (como encontrar latas de películas, puntos de interés...). Pero, en realidad, el juego está más próximo a las aventuras gráficas, ya que se articula en torno a una serie de casos de investigación. A medida que Phelps resuelve estos misterios, sube en el escalafón policial y pasa a formar parte de departamentos cada vez más importantes: Tráfico, Antivicio, Homicidios... Cada caso es una pequeña aventura en sí misma y recuerda a joyas del cine negro como *L.A. Confidential* o *Chinatown*. La ambientación es excepcional; no sólo por lo bien que recrea la época hasta el mínimo detalle, sino también por mostrarnos de forma fidedigna cómo actúa un detective. Están todos los pasos: acudir al lugar de los hechos, recoger pruebas, la búsqueda de pistas (con algún sencillo puzle incluido), tomar declaración, seguir el rastro de sospechosos y, cómo no, los interrogatorios. En ellos, el juego "saca pecho" de su magnífica tecnología facial, que permite que todos los personajes se expresen de forma realista (muchos, encarnados por actores famosos). Como buenos investigadores, debemos prestar atención a sus gestos y miradas, y, en función

EXISTEN POCOS JUEGOS CON TANTA PERSONALIDAD Y UNA AMBIENTACIÓN TAN BUENA COMO *L.A. NOIRE*

LO MEJOR

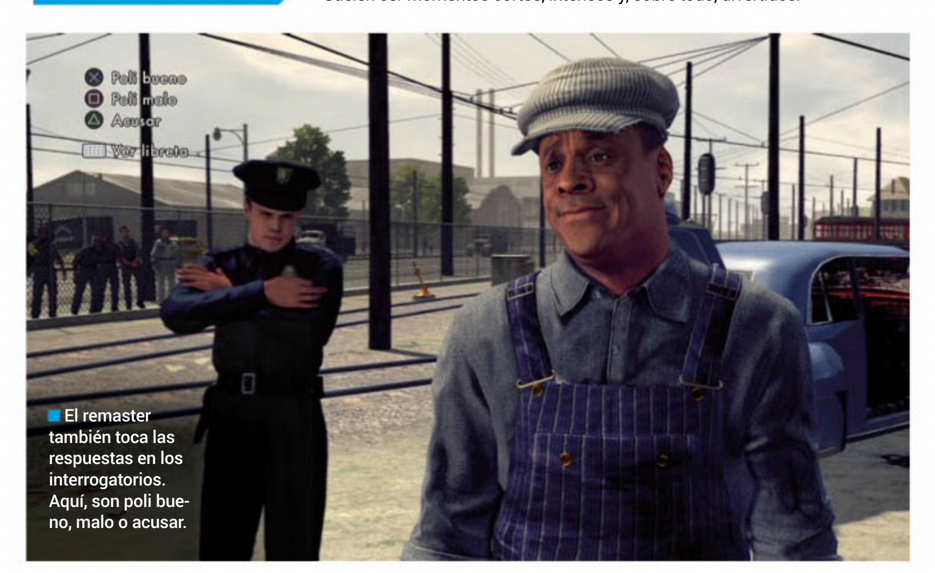
La tecnología facial sigue siendo una maravilla. Su perfecta ambientación de cine negro. A medida que avanzamos, los casos son cada vez más emocionantes. Las texturas mejoradas.

LO PEOR

La ciudad y los modelos (no así las caras), propias de la anterior generación. La niebla y el popping son inexcusables. Fallos de sonido: hay pistas en mono y las voces suenan "enlatadas".



Los momentos de acción consisten en tiroteos, peleas y persecuciones. Suelen ser momentos cortos, intensos y, sobre todo, divertidos.



El remaster también toca las respuestas en los interrogatorios. Aquí, son poli bueno, malo o acusar.

INVESTIGANDO EN LA VERSIÓN DE NINTENDO SWITCH



Idénticos. Salvo por las texturas 4K, la adaptación a Switch es más que meritoria. Incluye el mismo contenido (aunque, si lo compras físico, hay que instalar 13 GB), las mejoras en las texturas, iluminación... En modo portátil, corre a 720p (1080p en modo dock).



Novedades. Switch cuenta con funciones exclusivas, como el uso de la pantalla táctil (hacer zoom en el mapa, controlar a Cole...), el uso del movimiento de los Joy-Con para examinar las pruebas, cambios en la intefaz de los interrogatorios, el uso de la vibración HD...

de ellos, decidir si mienten o dicen la verdad. Si hacemos una acusación, tenemos que escoger la prueba adecuada para respaldar nuestro argumento. Es un sistema sencillo, pero muy eficaz, respaldado por unas magníficas interpretaciones y la expresividad de los rostros, que, con el lavado de cara técnico, brillan aún más. La resolución de los casos puede derivar en persecuciones (a pie o en coche), tiroteos y hasta peleas de puñetazos. Todos estos elementos logran implicar al jugador, haciendo que nos sintamos como un auténtico "poli" de la época.

Remasterizado con "peros"

Team Bondi puso especial empeño en reproducir la ciudad tal cual era en los 40, y el esfuerzo es evidente. Desde los lugares emblemáticos de la urbe, pasando por las vallas publicitarias, la ropa o los vehículos, todo nos hace viajar atrás en el tiempo hasta aquella época tan singular. El "salto" a la actual generación de consolas hace que *L.A. Noire* luzca mucho mejor (sobre todo en resolución 4K), con unas texturas mucho más detalladas. Pero no podemos decir lo mismo de la ciudad: hay bastante niebla, popping y, en general, tiene un aspecto "desangelado" (broma no intencionada), más propio de un título de la anterior generación de consolas. El apartado sonoro también tiene una de cal y otra de arena. Por un lado, las voces (en inglés) ofrecen interpretaciones magistrales; y la banda sonora es perfecta para trasladarnos a la época. Pero también hemos percibido pequeños fallos en la mezcla de pistas: a veces, la música se escucha en mono, y las voces no están del todo bien integradas y llegan a sonar demasiado "enlatadas". Una serie de pegas que empañan esta conversión, pero que no impiden a *L.A. Noire* brillar como el gran título que es. Es una aventura memorable, con historias que, por sí mismas, darían cada una para su propio juego. Si lo pasasteis por alto en su momento, no debéis perder la oportunidad de disfrutar de un gran juego (que incluye todo el DLC del original y nuevos trajes), con una personalidad arrolladora y una ambientación sensacional.



OPINIÓN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

L.A. Noire fue uno de los grandes juegos de la anterior generación. Recuperarlo es una gran idea; por eso, nos duele que no se haya realizado una remasterización "total". Si pasáis por alto las debilidades técnicas, os espera una emocionante aventura, con una ambientación de verdadero lujo.

88

VUESTRA OPINIÓN

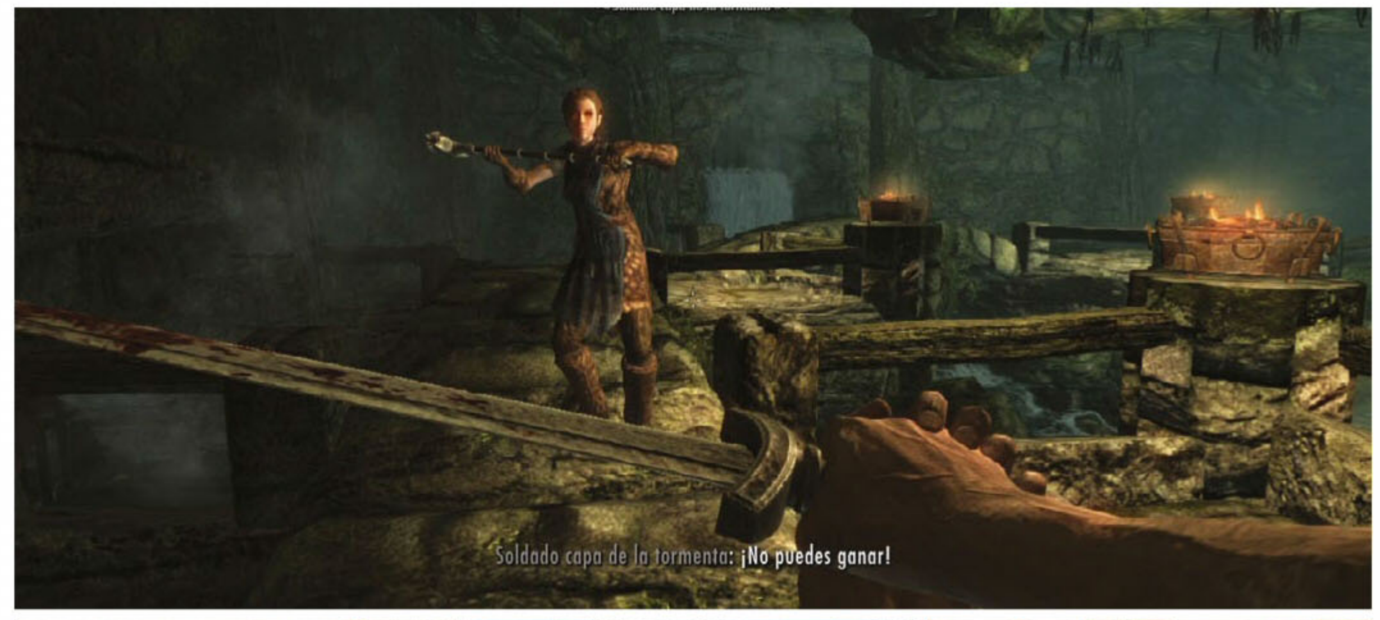
WEB Ukayaya

"No me suelen gustar las remasterizaciones, pero, en este caso, me alegro. Es un título que la gente siempre ha infravalorado mucho, y a mí me parece un juegazo increíble."



WEB Alundra89

"Personalmente, creo que es la remasterización mas innecesaria hasta la fecha. Hubiese preferido que Rockstar invirtiese su esfuerzo en la de Red Dead Redemption."









Skyrim en Switch introduce algunas novedades, como el control por movimiento (combate, ganzúas...). Tranquilos: se puede desactivar.

The Elder Scrolls V Skyrim

PARA GRITAR "FUSRODAH" DE ALEGRÍA EN CUALQUIER PARTE

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Bethesda

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Uno de los mejores juegos de la generación pasada se adecuó en 2016 a PS4 y One, y, ahora, esa revisión sirve de base para su debut en Switch, ofreciéndonos la posibilidad de disfrutar de su gigantesco mundo y sus enormes opciones en cualquier parte.

Y lo cierto es que, para sorpresa de muchos, Switch cumple la papeleta con nota. El port es más que sobresaliente a la hora de conservar intacto todo, desde su enorme mapeado hasta la más mínima opción, ya sea el inventario, la evolución de habilidades, los diálogos (voces en castellano con parche de 3 GB) o el sistema de combate, que permite asignar armas, hechizos o recursos defensivos a cada mano. Y lo mejor de todo es que Switch lo mueve y gestiona con soltura, sin sufrir ralentizaciones ni hacer nada raro, e incluyendo las tres expansiones, que multiplican su duración.

La Sangre de Dragón brilla en portátil

Skyrim en Switch añade un par de novedades, si bien parecen más una idea feliz de última hora que algo que merezca la pena. Se puede utilizar el control por movimiento para combatir (protegernos, atacar, usar el arco...) y emplear ganzúas, algo que, pasada la prueba inicial, resulta más bien inoperante. La otra, la compatibilidad con amiibo, es también una chorradita (podemos encontrar los mismos ítems "zelderos" explorando el mapa). Pero donde realmente brilla esta versión es en modo portátil. Se mueve a 720p y 30 fps de forma superestable y fluida, y manteniendo un nivel visual soberbio, ya sea jugando en primera o en tercera persona. En la base, sigue siendo impresionante, si bien algunas texturas y elementos cantan más. Y, aunque algunos apartados, como el editor o las animaciones, resultan algo toscos hoy día, sigue siendo tan buen juego, tan largo y divertido, que se lo perdonarás todo.



OPINIÓN

Este port está pensado para quienes aún no han disfrutado de esta joya y para los fans que quieren repetir con el aliciente portátil. Seas uno u otro, hazte con él ya, porque no hay otro RPG igual en Switch, ni en lo jugable ni en contenido.

88

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

COMPLETA TU COLECCIÓN

La historia de Hobby Consolas (y de los videojuegos que nos han acompañado) **continúa**. Prepárate a revivir momentos inolvidables, como el pulso entre **PS2, Xbox y GameCube**, la llegada de las nuevas **consolas portátiles** o auténticos fenómenos de masas, como **Wii**. **Con una dosis de nostalgia y mucho humor.**



COMPRA TU EJEMPLAR EN
store.axelspringer.es
y te lo mandamos sin gastos de envío

AUTORES: David Martínez · Alberto Lloret · Daniel Quesada · Rafael Aznar · Alejandro Alcolea · David Alonso



El carismático Necrozma es uno de los Pokémon que adquieren una mayor relevancia en esta nueva "expansión" de las aventuras *Sol* y *Luna* para 3DS.

Pokémon Ultrasol y Ultraluna

POKÉAVENTURAS RENOVADAS Y MUY DISFRUTABLES

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Game Freak / Pokémon Company

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 44,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Uno de los mayores éxitos del pasado año en cualquier formato, *Pokémon Sol y Luna*, regresa a 3DS con versiones ampliadas, una tradición que lleva instaurada en la saga desde los tiempos de Game Boy y que sigue vigente.

Estas ediciones nos ofrecen, básicamente, el mismo contenido que disfrutamos en las originales del año pasado, tened esto bien presente, pero introducen algunos cambios y novedades que hay que conocer para valorar si merecen la pena o no.

Igual... pero algo distinto

Alola vuelve a ser el mundo que visitamos en esta nueva aventura con tintes de RPG. Es una odisea magnífica en todos los sentidos, en lo visual y en lo jugable, que es capaz de atrapar a una ampia cantidad de jugadores de distinta índole durante unas 40 horas.

¿Pero qué nos ofrece este atractivo mapeado de Alola que no disfrutáramos en la versión original? Pues ciertos matices, comenzando por la posibilidad de visitar nuevas zonas inéditas (sólo un puñado) que, además, nos permiten encontrar a nuevas especies de Pokémon. De hecho, la cifra de estas adorables criaturas se ha visto sensiblemente aumentada, hasta alcanzar la redonda cifra de 400, y eso incluye a varios ultraentes y legendarios nuevos.

En cuanto a la fisonomía que nos ofrece la propia historia que hay detrás del juego, muy atractiva pero exactamente la misma que ya vivimos (salvo pequeños detalles), se han modificado algunas de las pruebas en las que debemos participar. Algunos de los Pokémon dominantes a los que es necesario enfrentarse durante las mismas son distintos a los que estaban presentes en *Sol* y *Luna*, refrescando así parte del entramado jugable... algo a lo que también contribuye mucho Necrozma. Sin querer desvelar nada demasiado importante, para evitar spoilers, este Pokémon protagoniza una de las partes inéditas más atractivas de las incluidas en esta reedición, aunque es necesario avanzar bastante en la aventura para poder disfrutarla. Y algo simi-

ESTA NUEVA VERSIÓN OFRECE UN BUEN CÚMULO DE INNOVACIONES EN RELACIÓN A LA PASADA ENTREGA



Las batallas vuelven a ser uno de los ingredientes fundamentales. Los combates resultan muy estratégicos, disfrutables y, en muchas ocasiones, visualmente notables.



Alola es enorme, pero, salvo alguna zona inédita, el mapa es el mismo que ya visitamos en *Sol* y *Luna*.



LO MEJOR

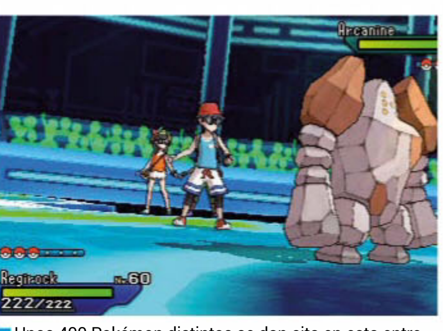
Las nuevas evoluciones, junto con las diversas especies inéditas, los escenarios, las zonas de nuevo cuño y las demás novedades nos parecen muy interesantes. Su duración sigue siendo enorme.

LO PEOR

Como siempre sucede en estos casos, el hecho de que no sea una entrega nueva resta frescura al conjunto: la mayoría de situaciones, Pokémon y localizaciones ya los disfrutamos en *Sol* y *Luna*.

Thundurus
Bisharp
Exeggutor
Datos
Estos son los Pokémon disponibles ahora mismo. ¿Cuál prefieres?





Unos 400 Pokémon distintos se dan cita en esta entrega, algunos de ellos inéditos en relación a las originales.



Podemos interactuar con multitud de personajes, algunos de ellos nuevos. Y en perfecto castellano, claro.

lar sucede con la aparición del Team Rainbow Rocket, el cual está formado por enemigos clásicos que seguro que os sonarán a muchos de vosotros. Es un capítulo breve (da para unas tres o cuatro horas), pero que supone un interesante epílogo para la aventura.

Otras nuevas características introducidas cobran la forma de sendos minijuegos, que, sin ser nada del otro mundo (uno de surf que nos permite viajar de una isla a otra y otro en el que atravesamos portales para ir a parar a otros mundos), aportan interés y cierto grado de frescura. La RotomDex también ha sido aderezada con ciertas mejoras, para proporcionarnos más información sobre los monstruos que vamos capturando, generar más conversaciones interesantes e, incluso, proporcionarnos unos tickets canjeables especiales. La festiplaza también ha sido expandida y presenta más puestos y actividades, un detalle menor, pero que también merece la pena resaltar. Y lo mismo sucede con el nuevo fotoclub de Alola, que nos permite sacarnos fotos en momentos determinados con nuestros Pokémon para fortalecer y estrechar lazos con ellos, una función bastante curiosa.

Una aventura muy completa

Todos estos añadidos, algunos más llamativos y otros más prescindibles, convierten a estas nuevas ediciones en las más completas. No os lo penséis dos veces si no habéis disfrutado nunca de todo lo que es capaz de ofrecer ese mundo tan acogedor llamado Alola. *Pokémon Ultrasol y Ultraluna* es una aventura sensacional que, sin lugar a duda, es de los mejores exponentes que podemos encontrar dentro de su género en Nintendo 3DS, consola que goza de muchos representantes de este tipo de aventuras. Horas de batallas muy bien concebidas, exploración de bellos decorados 3D e interacción con Pokémon y otros personajes secundarios os esperan. ¿Merece la pena repetir si ya disfrutamos de los originales? Eso ya es otro cantar, y cada uno debe sopesar si las novedades que incorpora *Ultrasol* y *Ultraluna* son suficientes para regresar. Yo no lo haría, pero...

Por **Sergio Martín** @replicante64



OPINIÓN

Las versiones *Ultrasol* y *Ultraluna* expanden, más si cabe, el maravilloso mundo de Alola que visitamos el año pasado, convirtiéndose en juegos muy recomendables, sobre todo si no has jugado a los originales. De lo contrario, no merece la pena repetir, a no ser que seas un "ultrafan" de la serie *Pokémon*.

86

VUESTRA OPINIÓN

WEB aitor0

«Demasiada nota para un juego que debería ser el verdadero, no las ediciones que sacaron el año pasado. Yo le daría un 70, y demasiado me parece ya.»

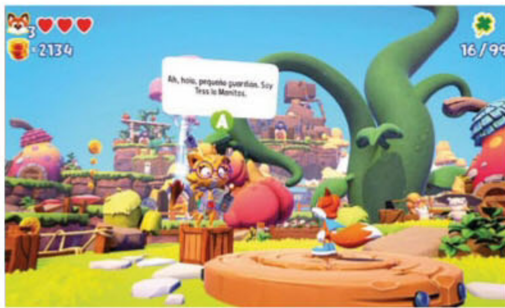
WEB Mask DeMasque

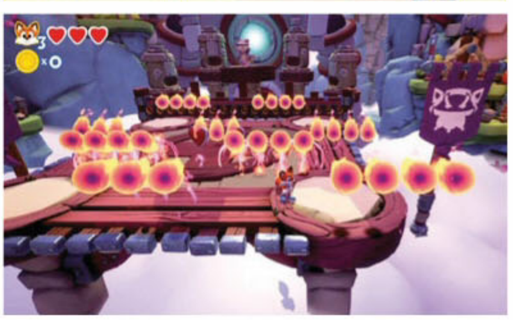
«Tiene una pintaza que pa' qué. Estas revisiones perfeccionan los juegos de Pokémon, aunque sean cuatro cosas, y duran que no veas. De sobresaliente, señores.»

Lucky es el zorro protagonista, y nos llega con su voz perfectamente doblada al castellano.









Super Lucky's Tale

PLATAFORMAS DE HOY... CON ALMA DEL PASADO

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Playful Corp.

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95€
Digital: 29,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Tras su paso por Oculus Rift, el simpático zorrito Lucky protagoniza una nueva aventura plataformera 3D que remite a clásicos como *Donkey Kong Country* o *Crash*. ¿Preparado para vivir aventuras claramente inspiradas en los juegos de hace veinte años?

Super Lucky's Tale es, ante todo, un homenaje a los juegos de plataformas clásicos. No inventa prácticamente nada nuevo y, de hecho, replica muchas de las constantes del género: cuatro mundos o "hubs" centrales que nos dan acceso a una media de cinco niveles cada uno (se desbloquean recogiendo tréboles), vidas limitadas, jefes finales, tareas como recoger las letras que forman L-U-C-K-Y... Incluso ofrece algunos niveles de desarrollo 2D puro, un detalle que refuerza aún más la variedad (también hay puzles).

Salvando el mundo a través de un libro

Tanto la historia (salvar cuatro reinos desde el interior de un libro mágico) como los diálogos apelan a un humor tan absurdo como rebosante de simpatía, apoyada, además, en un doblaje al castellano que también integra un idioma ga-tuno inventado. A esta simpatía también ayudan la expresividad de Lucky o los coloridos y curvilíneos (de formas) mundos que recorre, que remiten a clásicos de N64 como *Conker*. Pero, quizá, esa amalgama de referencias hace que, al final, el juego carezca de una personalidad realmente propia. No ayuda que Lucky tenga unas habilidades bastante vistas (doble salto, golpear con la cola, caer en picado de un salto...), que el juego resulte relativamente corto (hay un total de 99 tréboles, pero se puede completar con 80) o que, incluso, tenga algunos leves fallos técnicos (la cámara a veces no ayuda). Pero, aun con todo, es un juego que sabe conquistar a los fans del género, y más al precio reducido al que se ha lanzado.



OPINIÓN

No pasará a la historia por ser un plataformas original, pero sí lo recordaremos por ofrecer sensaciones parecidas a las de los mitos de hace veinte o más años. Si te va el género, dale una oportunidad, porque seguro que te convencerá.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Switch | PC



Nights of Azure 2

ROL... AL ESTILO MUSOU

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Gust

DISTRIBUIDOR
Koei Tecmo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Sin ser un gran action RPG, *Nights of Azure 2* cubre un género que no se ha prodigado mucho en Switch. Lástima que, en lo técnico, al menos en modo portátil, no vaya 100% fino, y que su estructura de misiones peque de ser repetitiva.

76

Gust, los creadores de la ligera serie de RPG *Atelier*, cambian de tercio para sumergirnos en un juego de rol de acción de corte gótico, con demonios, combos y misiones contrarreloj, que encajan bien con el concepto portátil de Switch.

Ambientado en un oscuro mundo gótico, encarnamos a una guerrera de la Curia, una organización dedicada a acabar con los demonios que asolan el mundo. Pronto, en una misión, Aluche cae bajo las garras de un demonio... pero, gracias a la ciencia, vuelve a la vida combinando su cuerpo con el de un demonio y desatando su poder.

Este planteamiento inicial se desarrolla con las formas de un action RPG estructurado por misiones, pero que recuerda a un musou. La inmensa mayoría de estas misiones consisten en acabar con cierto tipo de demonio en un escenario dentro de un tiempo límite, para lo que disponemos de dos botones de ataque, combos, esquivas y ataques especiales (y podemos combatir acompañados de un aliado y dos demonios que nos confieren habilidades extra).

Para amantes de la repetición

Los problemas del juego son varios: se vuelve pronto repetitivo (como los musou), el sistema de combate es plano, los escenarios son simplones (y con problemas de cámara puntuales), llega en inglés y, en modo portátil, petardea en ocasiones. ¿A favor? La estética del juego le sienta muy bien, y la banda sonora tiene temas memorables. Como juego de acción para partidas breves, puede engancharte, si te va el género... ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



WWE 2K18

¿JUSTO GANADOR DEL CINTURÓN?

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Yuke's
Visual Concepts

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

WWE 2K18 es la entrega que más contenido ofrece, aunque no todo roza el mismo nivel (hay diálogos sin voces, rostros que no se parecen...) y sigue arrastrando dolencias del pasado. Quizá va siendo hora de buscar un nuevo motor, ¿no?

79

Año tras año, Yuke's y Visual Concepts siguen añadiendo más opciones, modos y personajes para que el espectáculo de la lucha nunca decaiga. ¿Cumple la edición de este año? Pues vamos a verlo...

Los fans de la lucha libre, y de la serie *WWE 2K*, saben que, en términos de contenido, cada año se va un poquito más lejos. En esta edición, la cifra de luchadores supera los 170, lo que la convierte en la entrega más completa en esta parcela. No todos están disponibles de inicio, pero se pueden ir desbloqueando participando en los distintos modos y opciones, área donde también se ha avanzado. Hay combates para hasta ocho contrincantes simultáneos (cuatro controlados por los jugadores); el modo MiCarrera, en el que aspiramos a convertirnos en el número 1, ahora ofrece algunas zonas abiertas que podemos recorrer con libertad y combates online (aunque los diálogos son mudos); y también se ha introducido un nuevo modo online, Road to Glory, en el que vamos ascendiendo en el ranking y cuyas reglas y eventos a los que podemos acceder van cambiando con carácter semanal.

Los problemas de siempre...

A pesar de estas bondades, lo cierto es que Yuke's sigue tropezando con algunos de los problemas de siempre. No todos los luchadores están recreados con el mismo acierto (algunas caras no se parecen), y el control, aunque presenta novedades, sigue teniendo sus lunares y resulta algo tosco. También seguimos echando en falta un tutorial que explique más a fondo todos los rudimentos de los combates, porque los recién llegados a la serie pueden sentirse muy perdidos... ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM









Sonic Forces

EL ERIZO AZUL PINCHA EN HUESO Y VUELVE A DESINFLARSE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Sonic Team

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Debía ser el sucesor de *Generations* y *Colours*, pero nada más lejos de la realidad: *Sonic Forces* es otro bajón en la particular montaña rusa que es la trayectoria histórica del Sonic Team, al que, incomprensiblemente, se le ha olvidado su propia fórmula, ésa que sí supo replicar Christian Whitehead en *Mania*...

Con la excusa de que el Doctor Robotnik por fin ha podido conquistar el mundo, el juego propone una guerra a gran escala contra las fuerzas del mal, entre las que figuran un nuevo villano llamado Infinite y otros viejos conocidos, como Metal Sonic o Chaos. El bando de los buenos está conformado por múltiples personajes, como Tails, Knuckles o Amy, pero nosotros sólo controlamos a tres: el Sonic moderno, el Sonic clásico y un Avatar personalizable. Aparte, hay un prólogo en el que también manejamos a Shadow.

Los 3.000 metros obstáculos... a ninguna parte

El juego consta de cerca de 40 fases, cada una de las cuales se supera en apenas dos o tres minutos, lo que deja una duración total de cuatro ínfimas horas (de ahí que el juego se haya lanzado a 35-40 euros). Hay tablas de clasificación online y cinco monedas rojas que coleccionar en cada nivel, pero no sirven para desbloquear nada. El desarrollo es bastante plano: el Sonic clásico protagoniza fases 2D, el Sonic moderno se centra en "huidas hacia delante" a toda pastilla y Avatar tiene niveles 3D en los que podemos usar un gancho y ciertas habilidades, como ráfagas de fuego o rayos. El problema es que el control, clave en un plataformas, hace aguas, con un timing y unas físicas horrorosas para los saltos o el simple desplazamiento. Aparte, los niveles son realmente insípidos y sólo se ambietan en siete áreas. Y no esperéis ni las esmeraldas ni a Super Sonic... Ni la BSO está a la altura de otras veces.



OPINIÓN

Cual Espinete, el erizo más famoso del mundo ha vuelto fuera de forma y, por enésima vez, se ha hecho un flaco favor a sí mismo. Se agradece el precio reducido, pero lo cierto es que no da gusto ninguno correr o saltar por este efímero carrusel.

57

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Need For Speed: Payback

UN "FRANKENSTEIN" A GASOLINA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Ghost Games

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Ghost Games, formado en su mayoría por exmiembros de Criterion, vuelve a rubricar el regreso de *Need for Speed* tras un año sabático. No renueva la serie, pero ofrece un entretenido "Frankenstein" cuyo corazón late a gasolina...

Payback añade muy poco nuevo a lo que hemos visto en la serie en la última década, y casi parece más un "Greatest Hits" que un juego nuevo. Tiene una historia de fondo al estilo *Undercover/The Run* (que gira en torno a acabar con La Casa, una banda organizada) con eventos y situaciones guionizados, así como un enorme mundo abierto al estilo *Most Wanted*. No faltan las opciones de personalización y tuneo, las tareas clásicas de *Burnout Paradise* (romper vallas de publicidad, fijar récords de derrape...) o piques online, que le dan un amplio abanico de cosas para realizar, aunque ninguna muy original. De hecho, las más originales son algunas situaciones guionizadas, como el robo del coche de un tráiler (que se vio en la presentación del juego), pero no abundan.

Derrapando en ciertas curvas

A esta falta de novedades, hay que añadir otros males actuales, como "cajas de botín" (que no afectan al avance) o, incluso, tragaperras en las que usamos el dinero del juego. Técnicamente, es menos tramposo que su predecesor (*NFS* "a secas"), que abusaba de las carreras nocturnas para ocultar sus carencias, pero, aquí, encontramos popping y una puesta en escena menos apabullante que sólo sorprende en momentos contados. No es mal juego, pero podía dar más de sí.



OPINIÓN

Si llevas tiempo desconectado de la serie, su propuesta te convencerá... aunque *Payback* no es precisamente muy original. Ofrece un poco de todo aquello que ha ido haciendo la saga en la última década, sin despuntar en nada.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch



RiME

LA AVENTURA SIGUE EN SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Tequila Works / Tantalus

DISTRIBUIDOR
Grey Box
BadLand Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 34,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

El pasado 26 de mayo, llegó a PS4, Xbox One y PC una de las aventuras indies de procedencia española más esperada de los últimos años, *RiME*. Tras un "retraso" de medio año, llega ahora a Switch.

Como en otros casos, la aventura es exactamente la misma, y ofrece el mismo contenido: en la piel de un niño, despertamos en una isla desierta y tendremos que desentrañar sus misterios y puzles para averiguar qué ha pasado. Nuestras únicas ayudas serán un zorro, que nos irá guiando por el mundo semiabierto, y las destrezas del joven, ya sea para saltar y trepar, para coger objetos o para gritar (una acción que activa algunos interruptores). No faltan puzles con objetos y llaves, que juegan con la perspectiva, o situaciones como huir de un enorme criatura alada... Todo, regado con una fabulosa banda sonora, tareas secundarias como encontrar diversos objetos coleccionables o una artística puesta en escena, que hace un estupendo uso de la luz.

"RiMEando" en modo portátil

Aunque la aventura es la misma, como la versión de *DOOM* de Switch, *RiME* también ha sufrido recortes. Igual que el juego de Bethesda, se mueve a 720p y 30 fps, tanto en portátil como en la tele, si bien es cierto que presenta más petardeos y ralentizaciones, algo más de popping, texturas más pobres, ausencia de algunas sombras y transiciones más bruscas, por ejemplo, al jugar con el tiempo para acelerar el ciclo día-noche... No es nada que rompa el juego, pero lo afea. En su favor, hace uso de la vibración HD para resolver algunos puzles y, en modo portátil, retiene mejor su belleza.



OPINIÓN

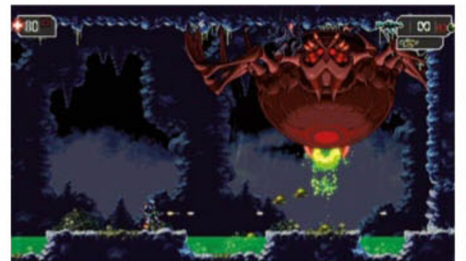
Sigue siendo una gran aventura, aunque, en Switch, su rendimiento es algo peor (popping, más ralentizaciones...), sin entrar en la bajada de resolución/fps. No es nada realmente grave, sobre todo si lo vas a disfrutar en modo portátil.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Bajo las formas de un metroidvania, esta "retro reimaginación" de "La Momia" resulta mejor que la película de Tom Cruise...









The Mummy Demastered

CUANDO "DEMASTERIZAR" ES SINÓNIMO DE MEJORAR

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción / Plataformas

DESARROLLADOR
WayForward Technologies Inc.

DISTRIBUIDOR
WayForward

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Hubo un tiempo en el que la licencia de una película traía parejo un mal juego. En el siglo XXI, las tornas han cambiado y, ahora, estamos viendo buenos juegos de películas mediocres, como "La Momia". Lo que ha hecho WayForward tiene mucho mérito, porque se ha sacado de la manga un metroidvania 2D de apariencia retropixelada que le da sopas con honda al filme. Nosotros encarnamos a un agente de Prodigium, la organización que se encarga de frenar las amenazas paranormales, como el resurgir de Ahmanet. Así, como un soldado "normal", debemos recorrer un intrincado mapeado repleto de enemigos (desde zombis a arañas enormes), en busca de armamento (hay siete armas, distintos tipos de granada...) e incluso habilidades, enfocadas todas a recorrer el mapa.

Un soldado sin identidad

Estas mejoras nos permiten desplazarnos por el techo, conseguir equipo de rappel para bajar por pozos, ganar más velocidad en carrera, etc. La gracia está en que, si morimos, nuestro personaje se convierte en zombi y debemos aniquilarlo con un soldado nuevo para recuperar el equipo. Es una mecánica que, sobre el papel, pintaba muy bien... pero que, en la práctica, resulta más incómoda que otra cosa: a veces, morimos en zonas complicadas, que se vuelven más duras con un enemigo "potenciado", sin olvidar que, tras derrotar al zombi, tendremos que intentar recuperar la vida perdida en el duelo, perdiendo aún más tiempo. A esto, hay que añadir cosas "añejas", como zonas con enemigos "infinitos", o una breve duración (4-5 horas, si eres experto en la materia), aunque te quedará mucho por ver: 50 documentos coleccionables, armas y power ups que no tenemos ni por qué encontrar... ¿Lo mejor? La parcela audiovisual, que es exquisita.



OPINIÓN

The Mummy Demastered es un juego que entra por los ojos, con su bellísimo pixel art, y por los oídos, gracias a su magistral banda sonora. Como metroidvania, tiene ideas atractivas, aunque no todas están igual de bien ejecutadas.

79

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

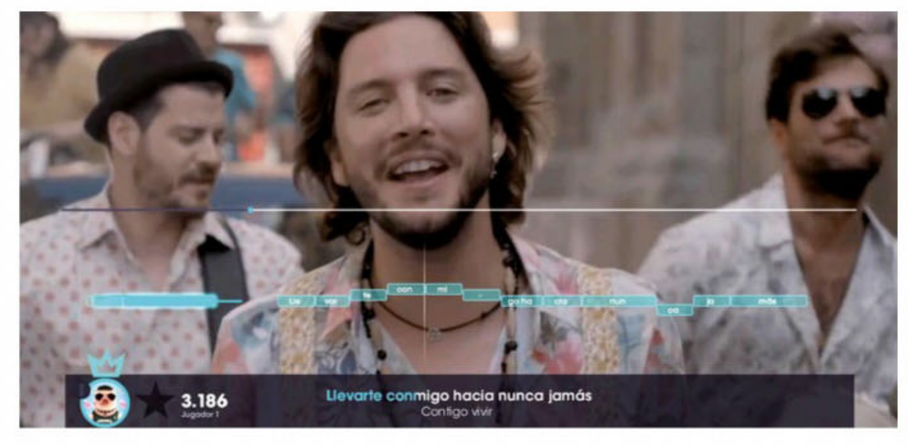


Raiden V

■ **PLATAFORMAS** PS4 ■ **GÉNERO** Matamarcianos
■ **DISTRIBUIDOR** BadLand Games ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 34,95 € ■ 7

La legendaria saga *Raiden* llega a PS4 con una entrega cargada de contenido, pero que, realmente, no innova nada. Su jugabilidad sigue a pies juntillas lo visto en la serie, ofreciendo un modo historia largo y atractivo, con distintas rutas y numerosos jefes finales. Las opciones para armar nuestra nave son amplias y robustas, y, técnicamente, está muy cuidado y bien adaptado a PS4. Su único problema es que las innovaciones que introduce, como el nuevo sistema "Cheer", que potencia temporalmente el ataque al pedir ayuda en virtud de los amigos online que nos "apoyen", no termina de cuajar. ■

NOTA: 78



Let's Sing 10

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Switch / Wii ■ **GÉNERO** Musical ■ **DISTRIBUIDOR** Koch Media ■ **JUGADORES** 1-4
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 34,95 € (54,95 € con dos micrófonos) ■ 12

Con el frío encima, y la Navidad a la vuelta de la esquina, los juegos sociales que no requieren mañas especiales vuelven a casa para amenizar las reuniones familiares. Es el caso de este karaoke con 35 temas, quince en castellano —tanto éxitos recientes como alguno añejo de Pablo Alborán, Manuel Carrasco, Gente de Zona o Taburete— y veinte en inglés (OneRepublic, Coldplay...), con los que cualquiera puede coger el micro y soltar unos gallitos. Ofrece distintos modos, desde dúos con frases específicas para cada jugador a versiones cortas de los temas para agilizar la fiesta. Lo mejor es lo bien que funciona la detección vía micro de las voces, para ajustar el tono y seguir los marcadores que aparecen en pantalla. Como siempre, la selección musical es clave para decantarse o no por el juego, así que mira el tracklist antes. La versión de Switch sólo se puede jugar en modo TV. ■

NOTA: 80



Lumo

■ **PLATAFORMAS** Switch ■ **GÉNERO** Aventura
■ **DISTRIBUIDOR** Rising Star ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 29,95 € ■ 3

Tras su paso por PS4 y PS Vita, llega ahora a Switch esta particular carta de amor a los juegos de los 80 y los 90. Es una aventura en la que un joven queda encerrado en un mundo de fantasía, compuesto por cuatro zonas y cientos de salas con puzles, zonas plataformeras y de habilidad, que rinden homenaje a clásicos de los videojuegos como *Marble Madness*. Seguimos la acción desde una vista isométrica y apenas podemos mover la cámara, lo que exige un pequeño tiempo de adaptación para coger las distancias en los saltos. Su mejorable música y sus sencillos gráficos son sus únicos lunares. ■

NOTA: 80



Etrian Odyssey V: Beyond the Myth

■ **PLATAFORMAS** 3DS ■ **GÉNERO** RPG / Dungeon crawler
■ **DISTRIBUIDOR** Koch Media ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 34,95 € ■ 12

Si te va el rol mazmorrero, tienes ante ti uno de los mejores exponentes del género. No sólo porque técnicamente es de lo mejorcito visto en el género para 3DS —en especial el diseño de las mazmorras—, sino porque, más allá del combate por turnos (que sigue siendo muy estratégico y exigente), ofrece muchísimas opciones para personalizar a nuestros personajes, y aún más por ver y hacer fuera del combate, así como una historia rica y densa en detalles, aunque sencilla. Una vez más, el problema es que llega sin traducir... ■

NOTA: 83



Los Sims 4

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Xbox One ■ **GÉNERO** Simulador
■ **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 69,95 € ■ 12

Con casi tres años de retraso, los Sims regresan a consolas reteniendo lo mejor de la versión original lanzada en PC. La jugabilidad es la de siempre (crear un Sim y su casa, establecer relaciones sociales...), si bien, en esta entrega, las emociones del avatar y la personalización son más importantes. Aunque de salida no ofrece ningún contenido extra aparte del juego base (más allá del pack Felices Fiestas), se puede complementar con lo mejor del catálogo de packs y expansiones lanzados desde el primer día. Todo fan de la saga que no lo haya podido jugar aún no debe perdérselo: no es una mala conversión. ■

NOTA: 80





Aloy vuelve a la acción en esta expansión de *Horizon: Zero Dawn*, en la que nos enfrentamos a nuevas y poderosas máquinas, como el Garrahelada.

HORIZON: ZERO DAWN

PS4 | 19,99 € | 9,31 GB

Frozen Wilds

El mundo de Guerrilla Games crece con una aventura independiente que nos lleva a una nueva zona helada plagada de novedades

Horizon: Zero Dawn sigue siendo uno de los juegos que mejor demuestran el músculo técnico de PS4, y en concreto de PS4 Pro. Esta primera, y última, expansión mantiene los altos valores de producción (desde la parcela técnica al doblaje) y nos invita a sumergirnos en una aventura totalmente nueva, pero que se erige sobre las mecánicas ya conocidas.

Este nuevo territorio, que viene a ser como un 20% del mapa del juego principal, está poblado por los pacíficos Banuk, quienes son atacados por una nueva amenaza corruptora de máquinas. Aunque conocemos a nuevos personajes, criaturas y enemigos, la verdadera protagonista aquí es la nieve, recreada mucho mejor que en *Horizon: Zero Dawn*. Ya sea mientras recorremos los escenarios, o si miramos a la aurora boreal en el cielo nocturno, la ambientación helada funciona mucho mejor.

Aunque podemos comenzar esta nueva aventura en cualquier momento, lo ideal es hacerlo tras terminar la aventura principal o, al menos, haber alcanzado el nivel 30, ya que las situaciones y los enemigos que nos esperan requieren conocer los rudimentos del juego. Hay un nuevo árbol de habilidades con ocho mañas extra, nuevas máquinas... pero, en el fondo, las mecánicas no han evolucionado ni un ápice: no hay novedades jugables a la hora de cazar, ni al rastrear, ni al plantar trampas... Algo parecido ocurre con la trama: es interesante y engancha, pero no hace avanzar la historia de Aloy ni explica por qué su mundo es como es (imaginamos que esa carta se la guardan para la secuela). Es, a todas luces, un DLC continuista, que no arriesga y nos da una sartenada de "más de lo mismo". Una bien rica, que sigue resultando tremendamente bella y bien realizada (por ejemplo, Aloy sigue contando en castellano con la voz de Michelle Jenner). Tampoco pincha en la duración, unas doce horas, que se convierten en muchas más si quieres completarlo al 100%. Por 19,99 €, lo cierto es que no se le puede pedir mucho más, al menos en términos de duración (hay juegos de 70 € que duran menos).

VALORACIÓN: No se arriesga ni en lo jugable ni en lo argumental, pero, si te gustó la aventura principal, aquí encontrarás "más de lo mismo", y con la misma y soberbia factura técnica.

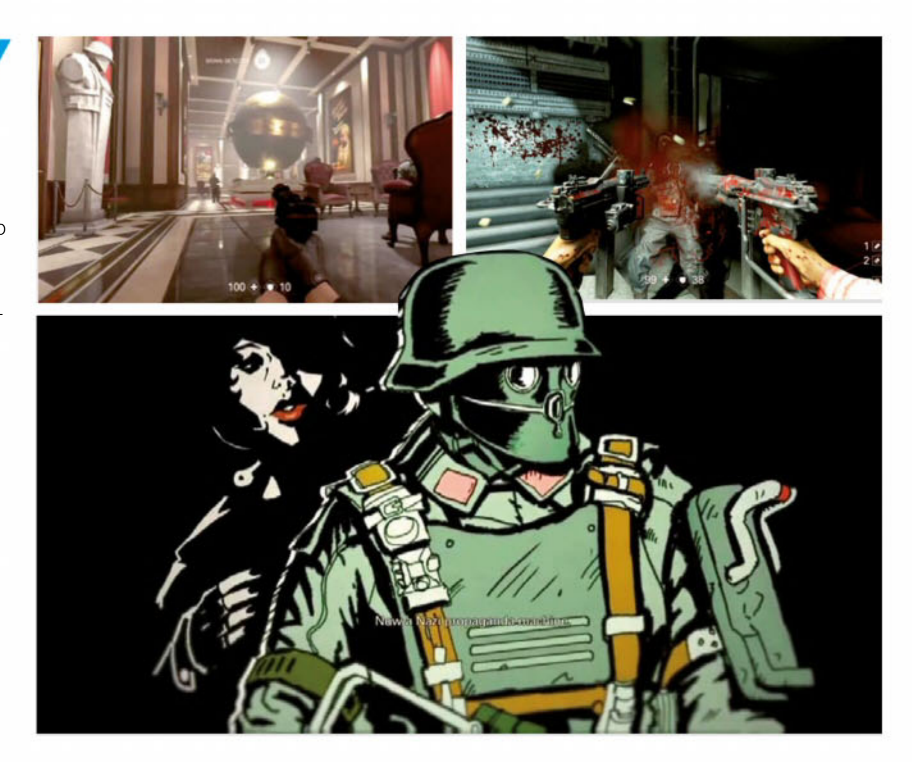
■ WOLFENSTEIN II

Crónicas de Libertad

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 24,99 € ■ Desde 3 GB

Si la historia principal de *Wolfenstein II* te ha dejado con ganas de más, te alegrará saber que existe un pase de expansión con tres capítulos extra (centrados en nuevos personajes y con nuevas localizaciones), así como un *Episodio 0* que ya está disponible —la primera expansión llegará el 12 de diciembre—. En el prólogo, manejamos a Joe, uno de los tres nuevos personajes, que es jugador de fútbol americano y que, tras padecer la rudeza del ejército nazi, decide dedicar su fuerza y su talento a combatirlos. Todas las mecánicas del juego principal siguen aquí (equipar dos armas, sigilo...) y se añaden mañas únicas de cada personaje (Joe, por ejemplo, puede destruir paredes debilitadas corriendo). Este anticipo deja unos 30-40 minutos de juego...

VALORACIÓN: Nuevos personajes, habilidades, artísticas escenas... Cada episodio promete ser un mundo, y el prólogo, sin revolucionar nada, mola.





■ NIOH

El fin de la masacre

■ PS4 | PC ■ 9,99 € ■ 3 GB

La historia de William toca a su fin, tras los hechos de *Honor Sublevado* (el anterior DLC). Nuevos personajes, enemigos, armas y espíritus para la última intentona de parar la guerra entre clanes. Y con un nuevo Abismo, una especie de modo de batalla "eterno" en el inframundo sólo para jugadores expertos.

VALORACIÓN: Buen broche final a una aventura tan única como exigente.



■ DRAGON BALL XENOVERSE 2

Super Pack 5

■ PS4 | Xbox One | Switch | PC ■ 7,99 € ■ 10 MB

El plantel de personajes crece con dos nuevas incorporaciones: Tapion (equipado con su espada y la "Flauta del Héroe" para crear un escudo) y Androide 13, experto en la lucha a distancia. Además, trae nuevos trajes, gestos... Fuera del pack, de forma gratuita, se ha añadido el modo Coliseo, una nueva aventura.

VALORACIÓN: Dos personajes, a 4 € la unidad (extras aparte), nos parece algo caro.



■ SOMBRAS DE GUERRA

Tribu de la Muerte

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 € ■ Sin confirmar

La fauna de Mordor sigue creciendo con la llegada de esta nueva tribu, la más brutal y sanguinaria de todo el juego, que trae bajo el brazo nuevas misiones, duelos tribales, nuevos orcos legendarios, piezas para mejorar el equipo o una nueva fortaleza (con sala del trono, estatuas y puestos de avanzada).

VALORACIÓN: Aunque abre nuevas posibilidades jugables, el precio resulta elevado.

¿EL FIN DE LAS AVENTURAS PARA UN JUGADOR?

La monetización del multijugador amenaza la existencia de los tradicionales "single player" pero, ¿hasta qué punto? Analizamos la situación.

Por Sergio Martín @replicante64

La cancelación por parte de Electronic Arts del título basado en Star Wars en el que estaba trabajando Visceral Games y, peor aún, el cierre de dicho estudio han sido el desencadenante de un gran y profundo debate. ¿Están condenados a muerte comercialmente los títulos diseñados específicamente para ser disfrutados por un jugador? He aquí nuestro punto de vista al respecto...

El eterno problema (o excusa)

Producir un título actualmente es un proceso largo y, sobre todo, realmente costoso. Según comentan las diferentes compañías, resulta muchísimo más caro diseñar un título hoy en día de lo que costaba hace tan sólo unos años... e infinitamente más de lo que ocurría hace unas décadas. Este encarecimiento progresivo se ha debido a multitud de factores, comenzando por el cada vez más demandado nivel de realismo en los juegos por parte de los usuarios (que requiere de grandes inversiones para desarrollar motores gráficos de altas prestaciones), así como la localización completa de las producciones más importantes, con el correspondiente doblaje incluido (que tampoco es barato, según el tipo de juego). Teniendo en cuenta que el precio de los juegos no se ha visto incrementado durante los últimos años, las compañías se han visto obligadas a buscarle las vueltas al modelo de negocio actual para rentabilizar sus productos. Es decir, han tenido que hallar fórmulas de negocio que les permitieran seguir ganando dinero más allá de la compra directa del título por el usuario. Una de estas medidas ya la conocéis de sobra, los ya clásicos pases de temporada, mientras que otras más recientes son la inclusión de las odiosas cajas de botín o "loot boxes" y, también, la implementación de elementos online, ya sean modos de juego o funcionalidades tipo *FIFA Ultimate Team*. Bien, pues precisamente esta última alternativa tiene bastante que ver con la proliferación de los títulos multijugador, dado que resulta mucho más sencillo integrar funciones online en shooters, juegos deportivos en general, simuladores o arcades de velocidad que hacerlo en aventuras de desarrollo más tradicional.

¿Cuál es el problema de todo esto? Pues que ciertas obras, como *Deus Ex*, *Pikmin*, *The Evil Within*, *Metroid*, *Dishonored* o cualquier RPG o arcade de plataformas en general, no permiten la integración de dichas funciones online de manera sencilla o natural, lo cual supone un problema para muchas editoras. Y es que, desgraciadamente y por lo que parece, conseguir beneficios única y exclusivamente a través de la venta directa de un juego es algo inviable en nuestros días, al menos en títulos de cierta envergadura y con unos costes de desarrollo relativamente elevados. Por »

UN JUGADOR CONTRA MULTIJUGADOR, FRENTE A FRENTE



RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

El reseteo de la saga de terror por excelencia ha funcionado muy bien, a pesar de que Capcom esperara un mejor rendimiento. La inminente edición *Gold* fomentará más las ventas.

VENTAS NACIONALES 55.000
VENTAS MUNDIALES 4.200.000



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Apoteósico recibimiento el que ha obtenido la última aventura de Link. Tanto en Switch como, no lo olvidemos, en Wii U, ha tenido una aceptación impresionante. No es para menos.

VENTAS NACIONALES 95.000
VENTAS MUNDIALES +7.000.000



NIOH

El Team Ninja creó uno de los juegos tipo *Dark Souls* más sobresalientes de cuantos han aparecido... que desgraciadamente no ha terminado de funcionar como su calidad merecía. Para remediarlo, acaba de salir en PC.

VENTAS NACIONALES 15.000
VENTAS MUNDIALES 1.100.000



HORIZON: ZERO DAWN

El mundo abierto de impecable belleza construido por Guerrilla se ha convertido en objeto de deseo para los usuarios de PS4. Es una de las nuevas IP más exitosas que se recuerdan en los últimos tiempos.

VENTAS NACIONALES 80.000
VENTAS MUNDIALES 3.750.000



NIER AUTOMATA

Parece que el éxito comercial de esta obra de Platinum Games ha pillado por sorpresa a Square Enix. Un ejemplo de que todavía hay hueco para estos juegos.

VENTAS NACIONALES 12.000
VENTAS MUNDIALES 2.100.000



PERSONA 5

De los casi dos millones de unidades que ha vendido, sólo unas 10.000 corresponden a España. Luego, nos preguntamos por qué no se traducen este tipo de juegos.

VENTAS NACIONALES 10.000
VENTAS MUNDIALES 1.900.000



PREY

Sin ser un desastre, la verdad es que esta excelente aventura espacial no ha terminado de funcionar en las tiendas como a muchos nos habría gustado.

VENTAS NACIONALES 6.000
VENTAS MUNDIALES 940.000



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

Sin alcanzar lo establecido por el aclamado *Uncharted 4*, la serie de Naughty Dog sigue teniendo mucho tirón entre los usuarios de PS4.

VENTAS NACIONALES 45.000
VENTAS MUNDIALES 1.250.000



AGENTS OF MAYHEM

El hecho de no haber incluido en su título el nombre de *Saints Row* ha hecho mella en esta producción, que ha sido un fracaso comercial enorme para Volition Games.

VENTAS NACIONALES 2.000
VENTAS MUNDIALES 200.000



MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

Esta colaboración entre Nintendo y Ubisoft ha calado hondo entre los usuarios de Switch, hasta ser el título third party más vendido.

VENTAS NACIONALES 25.000
VENTAS MUNDIALES 470.000



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA

Como era de esperar, la superproducción de Monolith ambientada en el universo de "El Señor de los Anillos" ha funcionado muy bien.

VENTAS NACIONALES 16.000
VENTAS MUNDIALES -



THE EVIL WITHIN 2

Otro caso similar al ocurrido con *Prey*, y de la misma compañía. A pesar de su calidad, sus números son mucho más bajos de lo que deberían. Una lástima.

VENTAS NACIONALES 10.000
VENTAS MUNDIALES -



SUPER MARIO ODYSSEY

Está arrasando, y lo hará durante muchos meses. La nueva odisea plataformera de Super Mario ha batido todos los récords de ventas.

VENTAS NACIONALES 65.000
VENTAS MUNDIALES -



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Y no hay dos sin tres: otro excelente juego de Bethesda que no ha funcionado como sería deseable. ¿Por no tener online? ¿Por su fecha?

VENTAS NACIONALES 4.500
VENTAS MUNDIALES -

UN JUGADOR CONTRA MULTIJUGADOR, FRENTE A FRENTE



GHOST RECON: WILDLANDS

La acción cooperativa que nos ofrece este shooter-sandbox no terminó de satisfacer del todo a la crítica internacional. Pero eso no ha impedido que haya alcanzado un notable éxito comercial.

VENTAS NACIONALES 50.000
VENTAS MUNDIALES 3.500.000



FOR HONOR

Algo muy similar podemos afirmar sobre esta nueva IP de Ubisoft, que, gracias a las sucesivas temporadas online, ha ganado adeptos y ha conseguido sobrepasar los 2 millones de unidades distribuidas. No está mal...

VENTAS NACIONALES 37.000
VENTAS MUNDIALES +2.000.000



MARIO KART 8 DELUXE

Si en Wii U fue un éxito aplastante, estaba cantado que en Switch iba a arrasar. El ratio de ventas que posee este título es tremendo: más de la mitad de los usuarios de la consola lo están disfrutando.

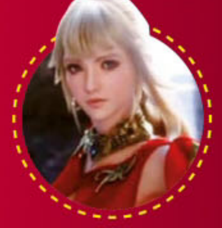
VENTAS NACIONALES 85.000
VENTAS MUNDIALES 4.500.000



FRIDAY THE 13TH THE GAME

A pesar de que por nuestro país ha pasado con más pena que gloria, los 2 millones de unidades que ha conseguido colocar este título multijugador asimétrico son bastante meritorios.

VENTAS NACIONALES 1.500
VENTAS MUNDIALES 2.000.000



FINAL FANTASY XIV

Para Square Enix, ha supuesto una auténtica revolución. A pesar de las dudas iniciales, las sucesivas expansiones y mejoras establecidas han conseguido atrapar a más de diez millones de usuarios.

VENTAS NACIONALES -
USUARIOS MUNDIALES +10.000.000



SPLATOON 2

Otro de los mayores éxitos que ha conseguido cosechar Switch hasta la fecha. Las batallas de colores entre los inklings gozan de mucho tirón entre los aficionados a los shooters multijugador.

VENTAS NACIONALES 45.000
VENTAS MUNDIALES 3.700.000



LAWBREAKERS

La creación de Cliff Bleszinski no ha conseguido cumplir con las expectativas... ni de lejos. Se trata de uno de los mayores fiascos dentro de su terreno (los shooters subjetivos) de los últimos tiempos.

VENTAS NACIONALES -
USUARIOS CONCURRENTES -100



ARK: SURVIVAL EVOLVED

El título de supervivencia y mundo abierto con dinosaurios de por medio goza de una comunidad de seguidores considerable y bastante fiel. Una de las sorpresas de los últimos años.

VENTAS NACIONALES 10.500
VENTAS MUNDIALES +9.500.000



DESTINY 2

Uno de los acontecimientos del año... si bien parece que la burbuja se ha deshinchado durante las últimas semanas: por lo visto, millones de jugadores han perdido el interés de jugar online a esta obra.

VENTAS NACIONALES 30.000
VENTAS MUNDIALES 2.800.000



CALL OF DUTY: WWII

Con el esperado regreso a la Segunda Guerra Mundial, *Call of Duty* ha conseguido reverdecer viejos laureles y volver a reunir a millones de usuarios en partidas multijugador online.

VENTAS NACIONALES 120.000
VENTAS MUNDIALES -



RAINBOW SIX SIEGE

Uno de los shooters más en forma del momento que ha ido mejorando a lo largo de los últimos años.. y que ha fomentado sus ventas a través de sucesivas bajadas de precio.

VENTAS NACIONALES 175.000
VENTAS MUNDIALES +8.000.000

» eso, cada vez más editoras se muestran muy recelosas a la hora de afrontar el desarrollo de este tipo de títulos y ven con mejores ojos asumir otro tipo de propuestas que, en principio, vayan a gozar de un mayor recorrido comercial.

Entretenimiento duradero

Pero éste no es el único inconveniente que debemos asumir hoy en día para seguir disfrutando de juegos "single player". Desde hace un tiempo, especialmente desde la crisis económica de 2008 que azotó a buena parte del mercado mundial, la tendencia de los consumidores es la de invertir en títulos que posean un claro carácter duradero, es decir, que les aseguren muchas horas de juego. ¿Y cuáles son los más demandados por esta razón? Efectivamente: aquellos títulos que presentan modos online sólidos que pueden servir de entretenimiento durante meses. Si echamos un vistazo a las listas de ventas, siempre nos encontramos con los mismos líderes destacados, año tras año y de manera indefectible. *FIFA*, *Call of Duty*, *Destiny*, *Battlefield* / *Battlefront* y *GTA V* (que ya sabéis que incluye *GTA Online*) son "bestsellers" fijos, títulos cuyas ventas están a años luz del resto... con alguna que otra excepción. ¿Y cuáles suelen ser dichas salvedades? Las aventuras de *Pokémon* para Nintendo 3DS, así como títulos de claro talante rolero, como las sagas *Fallout*, *The Elder Scrolls* y demás. Es decir, producciones diseñadas para jugar en solitario, pero que garantizan a los usuarios diversión durante mucho tiempo y que, por razones muy evidentes, es imposible de alcanzar por otros títulos de diferente estilo y orientación.

En resumen, si ya de por sí los juegos de carácter "single player" suponen un desafío económico importante para las compañías por su limitada vida comercial, encima no son precisamente los que más suelen vender, un problema añadido. Sí, existen honrosas excepciones a esto, como las sagas *Tomb Raider*, *God of War* o *Resident Evil*... pero, claro, hablamos de auténticos pesos pesados

ESTE AÑO, SE HAN BATIDO VARIOS RÉCORDS EN CUANTO AL LANZAMIENTO DE NUEVOS TÍTULOS

de la industria, cuyas últimas entregas, además, han gozado de una calidad realmente elevada: de no haber sido así, nos gustaría saber qué habría sido de estos juegos en lo estrictamente comercial.

eSPORTS, LA NUEVA TENDENCIA

La aparición de los llamados eSports también está marcando la pauta en cuanto al aumento del desarrollo de títulos claramente orientados hacia la experiencia multijugador.

El efecto eSport

Otro carro al que muchas compañías están tratando de subirse por todos los medios es el de los eSports. Es una tendencia que, ahora mismo, se encuentra en pleno apogeo (al menos, en ciertos mercados internacionales) y que, evidentemente, tiene en su componente online su razón de ser. Cada vez son más los títulos que tratan de convertirse en los nuevos referentes de los eSports en las distintas categorías (shooters, lucha, MOBA, velocidad...), una meta que supone una motivación muy importante para las compañías por los suntuosos beneficios que pueden llegar a obtener de alcanzar tal fin: que se lo digan a Riot Games... Esta especie de competición dentro del sector de los eSports choca frontalmente con el concepto vinculado a las obras tradicionales "single player", otro impedimento más que sumar a la lista. Y ya van unos pocos...

Por todo esto, tenemos bastante claro que los títulos diseñados para un solo jugador van a ir experimentando un recorte importante en cuanto a la cantidad de lanzamientos anuales se refiere, y más después de lo que ha ocurrido esta temporada: de los más de 100 nuevos títulos (sin contar los digitales, ojo) que han aparecido durante este año, una cantidad desmedida que supone todo un récord, sólo unos pocos, como *Horizon: Zero Dawn* o los transatlánticos de Switch (*Zelda* y *Mario*) han conseguido alcanzar un éxito comercial considerable. Por el contrario, compañías como Bethesda, por ejemplo, editora que como sabéis está muy implicada en la producción de títulos diseñados específicamente para un jugador, ha experimentado numerosos reveses importantes que tienen nombres y apellidos. *Dishonored: La Muerte del Forastero, Prey, The Evil Within 2* y *Wolfenstein II: The New Colossus*, juegazos cada uno en su categoría y que han recibido críticas unánimes muy favorables, han cosechado unas ventas realmente irrisorias, totalmente opuestas a la calidad que atesoran. Imaginamos cuál será su parecer al respecto... ■

LOS 5 ÚLTIMOS AÑOS

Ésta es la tendencia en los lanzamientos de títulos físicos para consolas.

Año	UN JUGADOR	MULTIJUGADOR
2013	57	16
2014	48	17
2015	52	20
2016	68	27
2017	117	35

*Juegos sólo en formato físico para consolas domésticas (ni PC ni portátiles)

LOS TÍTULOS SINGLE PLAYER QUE NOS GUSTARÍA JUGAR

Os mostramos varios juegos no anunciados, pero que nos encantaría que se convirtieran en realidad.



DARK SOULS IV O BLOODBORNE II

Con cualquiera de las dos producciones de FromSoftware, nos conformaríamos. De hecho, nos extrañaría que no se anunciara alguno de los dos en unos meses...



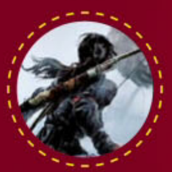
BAYONETTA 3

La bruja más sexy del universo se merece un regreso por todo lo alto. ¿Estará Platinum Games desarrollando una nueva odisea hack and slash? Apostamos por ello.



SKYRIM 2

Uno de los mejores RPG de los últimos tiempos nos dejó con ganas de más. Por lo menos, podemos saciarnos con las versiones VR y Switch, que acaban de llegar.



TOMB RAIDER

Con el rumor de *Shadow of the Tomb Raider* circulando por la red, pensamos que Crystal Dynamics y Square Enix revelarán algo pronto. ¡Crucemos los dedos!



BULLY 2

Vemos complicado la aparición de una secuela para el gran *Bully*. Rockstar tiene demasiado lío entre manos ahora mismo con *Red Dead Redemption II*...



PORTAL 3

Otro que es más una utopía maravillosa que una posibilidad real. Con Valve "pasando" de desarrollar videojuegos y EA cerrando estudios, lo vemos complicado.



BATMAN ARKHAM

Rocksteady tiene algo grande en pleno desarrollo, pero, según parece, no es una nueva entrega de esta saga. ¿Alguien tomará su relevo, como sucedió en *Origins*?



ONIMUSHA

Los samuráis de Capcom llevan en silencio demasiado tiempo, pero, desgraciadamente, no tiene pinta de que la situación vaya a cambiar mucho a medio plazo...



DINO CRISIS

... pero no así con esta saga. Ojalá cierto "leak" aparecido hace tiempo en la red termine siendo cierto y disfrutemos de una nueva entrega de este survival horror.



BIOSHOCK

Sin Ken Levine al frente, vemos más complicada la aparición de una nueva entrega de esta magnífica obra de ciencia ficción, pero no perdemos la esperanza.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de octubre. Datos cedidos por GFK.

FIFA 18 fue el rey indiscutible del mes pasado en nuestro país. No en vano, ya acumula 375.970 unidades entre todas sus versiones, de las cuales 314.871 se corresponden sólo con la de PS4.

JUEGOS



	Juego	Plataforma
1	**FIFA 18**	PS4
2	**Super Mario Odyssey**	Switch
3	**Assassin's Creed Origins**	PS4
4	**Gran Turismo Sport**	PS4
5	**Sombras de Guerra**	PS4
6	**FIFA 18**	PS3
7	**FIFA 18**	Xbox One
8	**Grand Theft Auto V**	PS4
9	**Yo-Kai Watch 2: Mentespectros**	3DS
10	**FIFA 18**	Switch

PLATAFORMAS



PS4
1. FIFA 18
2. Assassin's Creed Origins
3. Gran Turismo Sport
4. Sombras de Guerra
5. Grand Theft Auto V

Xbox One
1. FIFA 18
2. Forza Motorsport 7
3. Assassin's Creed Origins
4. Sombras de Guerra
5. The Evil Within 2

Switch
1. Super Mario Odyssey
2. FIFA 18
3. Mario Kart 8 Deluxe
4. Zelda: Breath of the Wild
5. Mario + Rabbids: Kingdom Battle

PS3
1. FIFA 18
2. Pro Evolution Soccer 2018
3. Grand Theft Auto V
4. FIFA 17
5. Dragon Ball Xenoverse

Xbox 360
1. FIFA 18
2. Grand Theft Auto V
3. FIFA 17
4. Pro Evolution Soccer 2018
5. LEGO Marvel Vengadores

3DS
1. Yo-Kai Watch 2: Mentesp.
2. Mario & Luigi: Superstar Saga
3. Miitopia
4. El misterioso viaje de Layton
5. Super Mario Maker

PS Vita
1. LEGO Star Wars: EDDLF
2. Minecraft
3. Danganronpa V3: Killing Har.
4. Need for Speed: Most Wanted
5. LEGO Marvel Vengadores

PC
1. Destiny 2
2. Los Sims 4
3. FIFA 18
4. Sombras de Guerra
5. Pro Evolution Soccer 2018

En **otros países**

JAPÓN

Del 18 al 24 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Aunque no causa furor, *Pokkén Tournament DX* vendió 54.142 unidades en su primera semana y buscará igualar las 180.000 que sumó el original de Wii U en toda su historia.

1. **Pokkén Tournament DX** Switch
2. Splatoon 2 Switch
3. PES 2018 PS4
4. NBA 2K18 PS4
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

REINO UNIDO

Del 24 al 30 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Las cifras de *FIFA 18* en Reino Unido son brutales. En tres días, sumó 500.550 copias en PS4, 307.946 en One, 10.231 en X360, 7.955 en Switch y 4.739 en PS3.

1. **FIFA 18** PS4
2. FIFA 18 Xbox One
3. Forza Horizon 3 Xbox One
4. Destiny 2 PS4
5. FIFA 18 Xbox 360

EE.UU.

Del 24 al 30 de septiembre. Datos cedidos por VG Chartz

Por ahora, *Madden NFL 18* es el juego deportivo más vendido en EE.UU., pero pronto será superado por *NBA 2K18*, que, en sólo dos semanas, sumó 676.613 copias en PS4 y 492.712 en One.

1. **FIFA 18** PS4
2. NBA 2K18 PS4
3. FIFA 18 Xbox One
4. NBA 2K18 Xbox One
5. Destiny 2 PS4

VUESTROS **FAVORITOS**



1. **Super Mario Odyssey** — Switch
2. **The Witcher 3: Wild Hunt** — PS4 - Xbox One - PC



3. **Cuphead** — Xbox One - PC

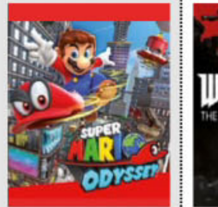


4. **Assassin's Creed Origins** — PS4 - Xbox One - PC



5. **Call of Duty: WWII** — PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
					
	Super Mario Odyssey Switch	**Wolfenstein II: The New Colossus** PS4 - Xbox One - PC	**Call of Duty: WWII** PS4 - Xbox One - PC	**South Park: Retaguardia en peligro** PS4 - Xbox One - PC	**Assassin's Creed Origins** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	98 / 100 *« Es el espejo en que tendrían que mirarse las compañías para tratar sus IP clave »*	88 / 100 *« Su arrolladora personalidad hace de él uno de los mejores shooters de este año »*	84 / 100 *« Ofrece mucho contenido, pero no todas las piezas están a la misma altura »*	88 / 100 *« Sus combates son el complemento ideal a su sentido del humor macarra »*	93 / 100 *« Una revolución que no tiene nada que envidiarle a la trilogía de Ezio Auditore »*
IGN Web líder en Reino Unido	10 / 10 *« Introduce mecánicas nuevas y sorprendentes para convertirse en una obra maestra »*	9,1 / 10 *« Un shooter fantástico, pero lo que de verdad atrapa es su brillante y carismático reparto »*	8 / 10 *« Una sorprendente y frenética experiencia, así como lo que cabe esperar de un CoD »*	8,5 / 10 *« Un episodio de épica duración con el humor que nos hace reír desde hace veinte años »*	9 / 10 *« Los toques roleros alientan los desafíos y, pese a algunos bugs, te incita a seguir jugando »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,75 / 10 *« Un absoluto deleite que hará que los fans vuelvan a debatir cuál es el mejor Mario 3D »*	9,75 / 10 *« Cuando se acaba, sientes que no has jugado a un shooter mejor en años »*	8,75 / 10 *« La campaña falla en su narrativa, pero los modos online han dado en el clavo »*	8,75 / 10 *« Te hace recordar el atractivo de la infancia de forma sorprendente, igual que la serie »*	8,5 / 10 *« No reconstruye la saga por completo, pero sí que le aporta cambios inteligentes »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	10 / 10 *« Un brillante ejemplo de creatividad refinada y otra joya para la corona de Switch »*	9 / 10 *« No da ni un respiro y te obliga a estar ojo avizor siempre ante la crueldad del Reich »*	9 / 10 *« Su competitivo es soberbio, en especial el Desembarco del modo Guerra »*	8 / 10 *« Tanto el combate como la exploración entroncan con sus cómicos sucesos »*	7 / 10 *« Tiene problemas, pero, esta vez sí, se siente como el inicio de un nuevo viaje »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	10 / 10 *« Como Breath of the Wild, la saga contradice su edad reinventándose de manera audaz »*	7 / 10 *« Su guión no da pie a que los personajes huyan de la caricatura cinematográfica »*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	6 / 10 *« Como nuevo inicio para la saga, tiene más de tropiezo que de paso adelante »*
FAMITSU Revista líder en Japón	39 / 40	- / 40	- / 40	- / 40	36 / 40
NOTA MEDIA	**99**	**87**	**85**	**85**	**81**

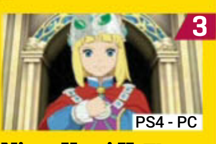
*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS **ESPERADOS**

1 PS4 - One - PC
Dragon Ball FighterZ
Bola de Dragón volverá con un juego hecho a imagen y semejanza del manganime.
FECHA 26 de enero


2 PS4 - One - PC
Monster Hunter World
La caza de Capcom volverá a consolas de sobremesa con su entrega más bestial.
FECHA 26 de enero


3 PS4 - PC
Ni no Kuni II: El renacer de un reino
El año se abrirá con este bellísimo RPG, firmado por algunos ex de Studio Ghibli.
FECHA 19 de enero


4 PS4
Days Gone
Una horda de infectados se las hará pasar canutas a un motero en esta ambiciosa exclusiva de PlayStation 4.
FECHA Sin confirmar


5 PS4 - One
Red Dead Redemption II
El wéstern de Rockstar parte como el gran candidato a ser el mejor juego de 2018.
FECHA Primavera


6 The Evil Within 2
PS4 - Xbox One - PC


7 Gran Turismo Sport
PS4


8 Dying Light
PS4 - Xbox One - PC


9 Watch Dogs 2
PS4 - Xbox One - PC


10 Mass Effect Andromeda
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

AMBIENTACIÓN HISTÓRICA

Muchas sagas han mirado al pasado para recordar diversos períodos que atravesó la humanidad, como la Prehistoria, el Imperio Romano, la Edad Media, el Renacimiento, el "siglo XX corto"...



10

Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends

Hablar de Koei Tecmo y de Omega Force es hablar del género musou, que ha tenido en esta saga su mayor exponente. Sus combates multitudinarios y machacabotones llevan años trasladándonos a la China imperial, inspirándose en la novela del "Romance de los Tres Reinos".

- **CONSOLA** PS4 - PS3 - PC - Vita
- **COMPAÑÍA** Koei Tecmo
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 274** 74

9

Far Cry Primal

Ha habido muchos juegos protagonizados por hombres de las cavernas (*Chuck Rock*, *Wonder Boy*, *Tombi*), pero ninguno tan ambicioso como este spin-off de *Far Cry*, que se retrotrajo a la Prehistoria, con sus tribus, sus mamuts, sus rudimentarias armas y hasta un idioma creado para la ocasión basándose en el protoindoeuropeo.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 296** 83

8

Yakuza Ishin

Los samuráis han sido una figura recurrente (*Onimusha*, *Nobunaga's Ambition*, *Samurai Shodown* o el venidero *Ghost of Tsushima*), y Sega es una de las compañías que mejor tratamiento les ha dado, con dos spin-offs de la magistral saga *Yakuza*: *Kenzan* e *Ishin*. La lástima es que estas dos entregas basadas en el Japón feudal nunca llegaron a Occidente.

- **CONSOLA** PS4 - PS3
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2014

7

Rome: Total War

Con permiso de *Age of Empires* o *Civilization*, la saga *Total War* representa la excelencia histórica en el género de la estrategia. Desde el lejano 2000, Creative Assembly ha firmado múltiples juegazos y expansiones sobre el Imperio Romano, el Japón feudal, el Medievo, el Imperio napoleónico, los hunos, las invasiones vikingas...

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Creative Assembly
- **AÑO** 2004

6

Eternal Darkness

Silicon Knights fue uno de los mejores estudios que trabajaron para GameCube, con su remake de *Metal Gear Solid* o esta locura, que nos ponía en la piel de doce personajes en ambientaciones históricas como Persia o la Francia de Carlomagno. No ha habido un survival horror igual.

- **CONSOLA** GameCube
- **COMPAÑÍA** Silicon Knights
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 134** 91



5

Call of Duty World at War

Medal of Honor, *Brothers in Arms*, *Battlefield* y muchas más sagas han contado las batallas de la II Guerra Mundial, pero *Call of Duty* ha sido, sin duda, la más exitosa. Nosotros tenemos particular respeto por esta entrega, que miraba al frente del Pacífico y permitía tomar el Reichstag.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 207** 94

4

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

La saga *Metal Gear* ha bebido siempre de las tensiones nucleares de la Guerra Fría y el equilibrio de poderes entre Estados Unidos y la URSS bajo el riesgo de la "destrucción mutua asegurada". Esta entrega es el perfecto ejemplo, con The Boss como inolvidable paradigma del juego de espías dobles.

- **CONSOLA** PS2 - 3DS
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 161** 97

3

Red Dead Redemption

Call of Juarez, *Gun* o *Sunset Riders* habían explorado ya el salvaje Oeste, pero no hay duda de que este juego de Rockstar es el mejor que se ha hecho al respecto. No sólo adaptaba las mecánicas de *GTA* con mucho acierto, sino que tuvo en John Marston a un protagonista carismático, con un final para la eternidad.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 225** 96

2

GTA: Vice City

La mayoría de entregas de *GTA* se inspiran en los EE.UU. del siglo XXI, pero ésta se desmarcó apostando por los alocados años 80, lo que la hizo muy especial. Las aventuras de Tommy Vercetti (y de Victor Vance en *VC Stories*) por una soleada Miami nos marcaron tanto como la música de Radio Espantoso o el cameo de Phil Collins.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC - PSP
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 135** 93

1

Assassin's Creed Ezio Collection

Assassin's Creed es la saga histórica por antonomasia, con sus ambientaciones en Tierra Santa, la América colonial, la Edad de Oro de la piratería, la revolución francesa, el Antiguo Egipto o el Londres victoriano. Pero no hay nada como la trilogía renacentista de Ezio Auditore por Florencia, Venecia, Roma y Constantinopla.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2016



SEGA GAME GEAR

EL GRAN SUEÑO PORTÁTIL DE SEGA

■ Por Francisco Javier Cabal

En los años en que Nintendo dominaba con mano férrea el mercado portátil, sólo Sega consiguió plantarle cara, con una propuesta diametralmente opuesta...



Cualquiera que fuera niño o adolescente a finales de los 80 o principios de los 90 recordará, como si fuera ayer, la pasión que desataron las consolas portátiles. Nintendo fue la primera en abrir fuego con Game Boy, aprovechando ideas de Game & Watch y Famicom, que se lanzó en Japón en abril de 1989 y casi un año y medio después en Europa. La fiebre portátil no tardó en extenderse por todo el planeta... aunque menos tardaron en aparecer los primeros competidores. Algunos, de hecho, llevaban en desarrollo desde 1987, como el proyecto "Handy" de Epyx, que acabó convirtiéndose en Atari Lynx y llegando a las tiendas ese mismo 1989. Pero la única consola que fue capaz de oponer resistencia fue obra de Sega, que optó por un acercamiento diametralmente opuesto al de Nintendo, en muchos sentidos. Allí donde la Gran N optó por una pantalla monocroma, Sega tiró la casa por la ventana con una pantalla a color (capaz de mostrar simultáneamente 32 colores de una paleta de 4.096). Si a Game Boy se la criticaba por su ladrillesco diseño vertical, Sega optó por un dise- horizontal más cómodo de sujetar, y que recordaba a las curvas del mando de Mega Drive. Si en Game Boy era casi imposible ofrecer juegos idénticos a los de Famicom/NES, Game Gear movía con soltura juegos de Master System, e incluso con mejores resultados...

Nace el proyecto Mercury

Para remontarse al nacimiento de Game Gear, hay que retroceder a finales de los años 80. En aquella época, Sega había establecido una estrategia de I+D (investigación y desarrollo) muy ambiciosa, que atacaba por igual a todas las partes del negocio, desde los salones recreativos a »

EDICIONES LIMITADAS

Aunque el fenómeno de las ediciones limitadas de consolas parezca una tendencia actual, lo cierto es que ya en los años 90 se estilaba. Game Gear no escapó a esta corriente, si bien es cierto que, salvo la Sports Edition americana, el resto no salió de Japón.

COCA COLA EDITION. Acompañada por el juego *Coca-Cola Kid*. Es de las ediciones más cotizadas.

KID'S GEAR. Una edición orientada al público infantil, con varias imágenes de *Virtua Fighter Animation*.

SMOKE CLEAR. Su carcasa transparente dejaba ver las tripas de la portátil. Muy cotizada.

SPORTS EDITION. Azul, y con *World Series Baseball* o *El Rey León*. Sólo en EE.UU.

WHITE BOX. Limitada a 10.000 unidades, incluía el sintonizador de TV.

YELLOW (RED, BLUE Y PURPLE). También se lanzó en varios colores: amarillo, azul celeste, rojo y púrpura.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH. Otra que no salió de Japón. Incluía el juego homónimo.

DIFERENCIAS ENTRE LOS TRES TERRITORIOS

Game Gear no tenía bloqueo regional y todos sus juegos funcionaban en cualquier máquina, indistintamente de dónde los compraras. Pero comprar en uno u otro territorio podía tener diferencias... sobre todo estéticas. Las cajas japonesas eran ligeramente más pequeñas, algunos juegos ni siquiera mantenían el mismo nombre y el arte de portada (e incluso del cartucho) poco o nada tenían que ver a veces. De hecho, Sega of America distinguió a algunos de sus juegos con una horrorosa banda violeta...



EUROPA



JAPÓN

ESTADOS UNIDOS

las consolas domésticas y las incipientes portátiles. El desarrollo de su primera portátil comenzó en 1989, cuando Game Boy ya no era ningún secreto y Mega Drive era una realidad. En esa época, tras el lanzamiento de la máquina de 16 bits, surgió la nomenclatura "planetaria" con que Sega bautizaba todos sus proyectos: si eran consolas de sobremesa, los nombres se correspondían con los planetas que estaban más allá de la Tierra. Si eran portátiles, los que estaban entre el Sol y la Tierra (por si os lo preguntáis, Project Venus es lo que acabó siendo Nomad). Así, Project Mercury fue el primer trabajo portátil de la compañía, que acabaría convirtiéndose en GG.



Una Master System portátil

Dentro de esta agresiva estrategia de I+D, desde el principio estuvo muy claro lo que se buscaba con el proyecto Mercury: una portátil que fuera superior técnicamente a Game Boy y, de paso, "arreglara" todo aquello en lo que la máquina de Nintendo era criticada (visibilidad de la pantalla, sonido estéreo con los cascos, disposición vertical de sus elementos...). Llegaban tarde a la competición portátil —Atari Lynx, la otra gran apuesta con pantalla a color, llevaba un año a la venta y TurboExpress saldría poco después— y, desde un punto de vista económico, el objetivo era culminar en poco tiempo una máquina con una arquitectura muy parecida a la de Master System, que les permitiera adaptar en poco tiempo sus juegos, para abaratar los costes de desarrollo y tener un retorno económico rápido para que Sega pudiera destinar los recursos a otras áreas del negocio. De ahí que ambas máquinas sean muy parecidas en lo técnico (capaces de mover hasta 64 sprites simultáneos, un total de RAM/VRAM de 24 Kbytes...) y que, incluso, a través de un adaptador, Game Gear fuera compatible con todo el catálogo de Master System... Pero también existían diferencias, como un sonido de cuatro canales más limitado en Master System —sin meter en la ecuación su módulo FM— o una resolución menor en la portátil (160x144 píxeles), para optimizar el rendimiento de la pantalla retroiluminada de 3,2" (81 mm. de diámetro). La patente de Game Gear la presentó Makoto Ohara, al que se le atribuye su creación, aunque fue trabajo de un equipo de Sega.

GAME GEAR APENAS VENDIÓ 11 MILLONES EN SIETE AÑOS DE VIDA, Y QUEDÓ A GRAN DISTANCIA DE GAME BOY

Y llegó el día del lanzamiento...

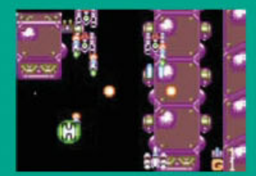
Con estas características, se presentó formalmente el 7 de junio de 1990, en el Tokyo Game Show de primavera. Su debut en las tiendas niponas se produjo meses después, el 6 de octubre, y, como Nintendo, Sega incluyó en cada consola una copia de un puzle, *Columns*, y acompañó su debut con otros dos títulos: *Super Monaco GP* y *Pengo*. Se estima que, en los dos primeros días, se vendieron más de 40.000 unidades de la consola y 90.000 durante el primer mes (con unas reservas acumuladas de unas 600.000 unidades), aunque, pasada la fiebre inicial y ante el imparable empuje de Nintendo con Game Boy (que controlaba férreamente el 90% del mercado con leoninos acuerdos con los desarrolladores) y algunos defectos de fabricación de los primeros modelos, el interés se fue diluyendo. En Japón, durante toda su vida, se estima que recibió un total de 196 juegos (la misma cantidad que en Europa, aunque con muchas diferencias y exclusivos que no salieron de cada territorio), y que la consola pudo haber vendido en torno a 2-3 millones de unidades. Fue el territorio que más ediciones especiales recibió. Como en los demás, el flujo de juegos escaseó en 1996 y, en 1997, se terminó la producción.

Un "beligerante" desembarco

En Estados Unidos, la puesta de largo sucedió un año más tarde, en 1991. Allí, el lanzamiento de Game Gear fue escalonado y se lanzó el 15 de abril en Nueva York y Los Ángeles, con un proceso ya más extendido el 26 de abril. A modo de curiosidad, las primeras unidades se entregaron el 5 de abril, en un evento a bordo del portaviones "USS Intrepid" —convertido ahora en un museo atracado en Nueva York— con aproximadamente 600 invitados, de los cuales 100 eran familiares de soldados que participaron en la operación "Tormenta del Desierto". En tres piscinas con 10.000 bolas de espuma de color fosforito,

15 JOYAS QUE ATESORAR...

Entre los tres grandes mercados (Japón, EE.UU. y Europa) y Brasil, se estima que Game Gear tuvo un catálogo de algo más de 390 títulos. Reducirlos a quince es una tarea titánica, pero éstas son algunas de las joyas atemporales de esta portátil que deberías poseer...



POWER STRIKE II. Un sólido matamarcianos que estrujó el hardware de GG (las explosiones destacan).



ARENA: MAZE OF DEATH. Juego de acción isométrica, técnicamente notable, que se puso a la venta en 1996.



BAKU BAKU ANIMAL. A caballo entre *Puyo Puyo* y *Tetris*, es el mejor puzle de GG, por encima de *Columns*.



BUBBLE BOBBLE. El clásico arcade de Taito se portó con acierto, modo para dos jugadores incluido.



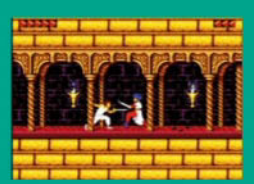
DEFENDERS OF OASIS. Este J-RPG exclusivo de GG se asemeja a *Phantasy Star*, inspirado en el folklore árabe.



GUNSTAR HEROES. Aunque recortado frente a la versión de Mega Drive, retiene su velocidad y su calidad.



LAND OF ILLUSION. La secuela de *Castle of Illusion* llegó a Master System y GG, con un desarrollo similar.



PRINCE OF PERSIA. Soberbia adaptación del clásico, que en GG sorprende por sus cuidadas animaciones.



RISTAR. Un plataformas que comparte mecánicas y "prota" con la versión de MD, pero con desarrollo distinto.



SHINNING FORCE: THE SWORD OF HAJYA. Retiene lo bueno de las entregas de MD de este RPG táctico.



SHINOBI II. La secuela de *GG Shinobi* superó al original. Más ninjas de colores con habilidades únicas.



SONIC THE HEDGEHOG 2. Aunque puede pecar de fácil, es el mejor *Sonic* de GG y una maravilla técnica.



STREETS OF RAGE II. La incombustible saga de beat'em ups saltó a GG con unos notables resultados.



WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP. La mejor aventura de todo el catálogo. Así de sencillo.



WORLD CUP SOCCER. Fútbol arcade sin concesiones ni licencias y veinticuatro equipos nacionales.

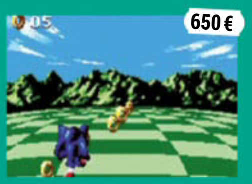
...Y 5 QUE CUESTAN YA UN RIÑÓN

Bien porque salieron en el último año de vida de la consola, bien porque hubo pocas unidades, o porque fueron exclusivos de algún territorio, éstos son cinco de los juegos más cotizados del sistema en la actualidad...



650 €

POWER DRIVE. Este regulero arcade de velocidad, de Rage Software y editado por US Gold, no salió de Europa.



650 €

SONIC BLAST. El último *Sonic* lanzado en GG. En lo visual, recuerda a los niveles especiales de *Sonic 3*.



300 €

TARZAN: LORD OF THE JUNGLE. Aventurilla de plataformas de 1994 algo "chusca". No salió en EE.UU.



200 €

GALAGA 2. Mata-mata llamado *Galaga 91* en Japón. Hubo pocas unidades en Europa (inédito en EE.UU.).



200 €

CJ ELEPHANT FUGITIVE. Aventura de Codemasters que tampoco salió de Europa, lo que la ha revalorizado.

escondieron un total de 60 bolas premiadas con la consola. Sobra decir que, ahí, ya había comenzado la historia de la Sega of America más competitiva y agresiva, con Tom Kalinske al frente, lo que se notó en la promoción de Game Gear: no dudaron en atacar a Nintendo en todo aquello en que Game Boy era "peor", como la pantalla monocroma. Durante toda su vida, en EE.UU., Game Gear recibió un total de 233 títulos, y se estima que pudo superar los 5 millones de unidades.

¡A la conquista de Europa!

Tras los buenos resultados cosechados por Master System y Mega Drive, Game Gear se lanzó en Europa en abril de 1991, con un P.V.P. de 24.990 pesetas (al cambio, hoy día, serían unos 150 €), arropada en los primeros meses por títulos como *Super Monaco GP*, *Psychic World*, *Castle of Illusion* o *G-Lock*. Los precios de los juegos oscilaban entre las 4.590 y las 5.190 pesetas (unos 27-31 € al cambio actual). »

ACCESORIOS ESENCIALES

Como buena portátil, Game Gear también recibió una generosa colección de accesorios y periféricos, aunque nunca llegó a tener engendros como el Booster de Game Boy. Eso sí, se diferenció con ideas tan buenas como el sintonizador de TV o un adaptador para usar los cartuchos de Master System. Utilidad ante todo...



MASTER GEAR CONVERTER. Como su nombre adelantaba, hacía que la portátil fuera compatible con los cartuchos de Master System.



SUPER WIDE GEAR. ¿Qué portátil de los 90 no tenía una lupa para ampliar la pantalla? Ésta hacía eso, y mejoraba un 200% la visibilidad a plena luz del día.



ADAPTADOR DE COCHE. No hace falta ser un genio para averiguar qué hacía, ¿no? Si tenías un largo viaje en coche, te ahorraba la ruina en pilas.



CABLE AV. Si tenías el sintonizador de TV, este cable te permitía conectar otros sistemas de audio/vídeo a la portátil de Sega. ¿Qué tal un VHS?



CABLE GEAR-TO-GEAR. Como otros tantos cables "link", permitía conectar dos consolas para disfrutar de los cerca de 100 títulos con multijugador.



BATERÍA. Al estilo de los "power banks" actuales, era una batería externa recargable para "alimentar" a la portátil en cualquier sitio.

» Apenas medio año después, llegarían las primeras rebajas (en el número 1 de Hobby Consolas, ya había anuncios de Centro Mail que ofrecían la consola y dos juegos por 20.900 pesetas.).

Dado el espectacular arranque de Game Boy, tanto en todo el mundo como en España, Game Gear fue la primera consola de Sega que, en Europa, generó menos beneficios que la equivalente de Nintendo. Siempre ocupó un segundo y meritorio puesto, a gran distancia de Game Boy, pero superando holgadamente a Atari Lynx (con un precio de lanzamiento más elevado y un apoyo de las third parties aún más limitado) y a TurboExpress, la otra gran portátil a color, que ocupó un inmerecido cuarto puesto, a pesar de la compatibilidad con las HuCards de TurboGrafx 16 (ambas pasaron bastante inadvertidas en España). Los porqués de ese segundo puesto en el ranking, a pesar de su superioridad técnica, se deben a diversos factores, pero el que fue decisivo fue la duración de las baterías. Seis pilas AA daban para entre cuatro y seis horas (dependiendo del volumen, del brillo, etc). Era una minucia frente a las 25-30 horas que dejaba Game Boy con cuatro pilas. Su gran tamaño tampoco ayudó en el concepto portátil...

La portátil de Sega, en cifras

En 1997, Sega dejó de producir Game Gear, con unas ventas globales acumuladas que rozaron los 11-12 millones de unidades en todo el mundo, que la sitúan en el 25º puesto del ranking de consolas más vendidas, muy, muy lejos del tercer puesto que ostenta Game Boy, con más de 118 millones de máquinas vendidas (sí, fue menos de un 10% de lo que vendió GB). En cuanto a juegos, se estima que vendió cerca de 39 millones de cartuchos, con un "attach ratio" (o ratio de juegos comprados por consola) que no llegaba a los cuatro títulos por máquina. Muchos achacan

OTRAS PORTÁTILES DE SEGA

El férreo dominio de Nintendo en la parcela portátil del mercado hizo que la competencia desapareciera casi por completo. Sega volvió a probar suerte en un par de ocasiones más, pero con una aproximación totalmente distinta...



VMU (VISUAL MEMORY UNIT). Con el lanzamiento de Dreamcast, Sega apostó por unas tarjetas de memoria con controles, que permitían disfrutar de sencillos juegos.



SEGA NOMAD. Lanzada sólo en EE.UU. en 1995, es una versión portátil de Genesis (la MD americana). Se podía enchufar a la tele, tenía puertos para pads...



SINTONIZADOR DE TV. Ver la tele en cualquier sitio, gracias a su antena telescópica, era posible con este sintonizador. Ahora, con la TDT, sólo sirve para conectar fuentes de vídeo externas.



FUNDA. Sega produjo sus propias fundas para transportar la portátil, como este maletín, en el que cabían juegos, accesorios...

estos números a diversos factores, aparte del mencionado problema con las pilas, como que el catálogo no se diferenciaba demasiado del de Master System, con abundantes conversiones, si bien es cierto que también contó con buenas exclusivas y, por ejemplo, cerca de una docena de juegos de *Sonic*, muchos de ellos exclusivos. De hecho, Sega estuvo desarrollando un adaptador para disfrutar de los juegos de Game Gear en Master System, pero, finalmente, lo acabó cancelando por las dificultades técnicas que abría la mayor paleta de colores de la portátil.

Game Gear y el paso del tiempo

Conseguir hoy día una Game Gear es relativamente fácil y económico. En páginas de subastas, es posible encontrarlas, dependiendo del estado, desde 30 €, cantidad que empieza a subir si incluye la caja y juegos. Eso sí, antes de comprar, asegúrate de que la unidad es funcional, porque sus condensadores son de baja calidad y se deterioran con el tiempo, lo cual, por ejemplo, puede dejar la consola "muda". Cambiarlos es fácil... siempre que sepas soldar. Los juegos, por su parte, pueden encontrarse desde 3-5 € (sin caja), aunque los más "raros" se disparan.

Los fans del sistema han seguido manteniéndolo vivo de muchas maneras, desde hacks que han sustituido la pantalla por una más moderna LCD sin efecto ghosting a soldar una salida de vídeo que permite sacar la señal a una tele (como en algunas de las GG que Sega facilitó a la prensa en su día). Son dos ejemplos del cariño que esta gran portátil aún sigue despertando. ■

UNA PUBLICIDAD DE OTRA ÉPOCA

Mucho antes de la llegada de Internet, en estas mismas páginas y en las de otras publicaciones de la época, Sega nos regaló algunas creatividades para el recuerdo. Por aquel entonces, la guerra de las consolas estaba en todo su apogeo, y casi todo valía para vilipendiar al oponente, en este caso Game Boy.



VERDES DE ENVIDIA. Pantalla a todo color, *Columns* gratis, convertible en TV... Eran las bondades que destacaba este anuncio del 91. ¿Os suenan las formas del "ladrillo" de los demás niños?



CAMBIA DE CANAL Y DE RIVAL. Otros anuncios, como éste de 1993, hacían hincapié en el sintonizador de TV y el cable Gear-to-Gear, que abrían nuevas funciones a la portátil de Sega.



MÓNTATELO EN COLORES. La pantalla a color fue un clásico a la hora de vender la consola, siempre con "puntadas" a Game Boy ("las que te dejan a verlas venir con un triste tono").

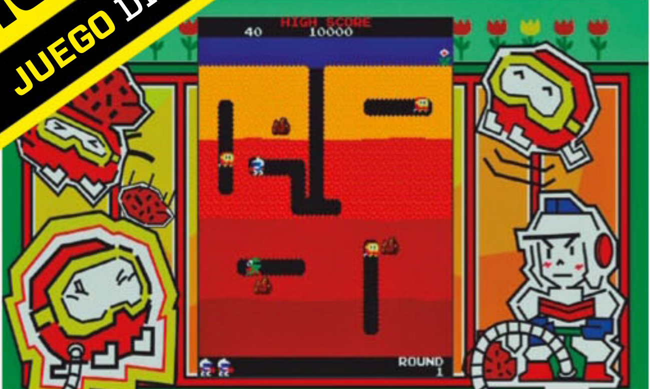


NIVEL DE PORTÁTIL. En 1994, Sega todavía seguía batallando con su portátil, e intentando hacer de menos a la exitosa GB (aunque "de juguete")...



ESTATE AL LORO. En 1996, un año antes de que Sega dejara de producir Game Gear, se seguía poniendo en valor aquello que la diferenciaba de GB.

Dig Dug ha recibido conversiones de todo tipo a lo largo de estos 35 años. Aquí tenéis el port de Xbox 360 y el *Remix* de iOS.





AÑO 1982 **COMPAÑÍA** Namco **FORMATOS** Arcade, NES, GB, GBA, Xbox, 3DS, iOS...

DIG DUG

35 AÑOS BOMBEANDO

En la primavera de 1982, debutó en los salones recreativos *Dig Dug*. La placa de Namco, que corría sobre el mismo hardware que *Galaga*, causó furor en su día, pero, con el paso del tiempo, no logró mantener la popularidad de la que gozaron otras creaciones de la casa, como *Pac-Man*, *Galaxian* o el mencionado *Galaga*. Aun así, era necesario rendirle homenaje en su 35º aniversario, y recordar las veces que nos hemos adentrado en las profundidades de la Tierra, bomba de aire en mano, ya fuera en los recreativos, en M.A.M.E. o en los incontables recopilatorios de clásicos de Namco (como el de Switch lanzado en verano).

Dig Dug es el perfecto ejemplo de las reglas que regían la industria recreativa de principios de los 80. La poca potencia del hardware se compensaba con mecánicas tan adictivas como simples de aprender. En este caso, nuestro objetivo era adentrarnos en las profundidades, excavando túneles hasta dar con las dos únicas clases de enemigos que ofrecía la placa. Por un lado, estaban los encantadores Pockas, una suerte de tomates con gafas de esquiador, que acabaron convirtiéndose en un icono por sí mismos. En cada pantalla, también encontrábamos a los Fygars, unos dragones bastante más peligrosos que los Pockas, ya que tenían la molesta costumbre de escupir fuego. Para acabar con unos y con otros, sólo contábamos con nuestra fiel bomba de aire. Tras disparar la boquilla hacia un enemigo, debíamos pulsar rapidamente el botón de marras para hacerle estallar, antes de que sus compañeros nos alcanzaran. Para animar un poco la cosa, tanto los Fygars como los Pockas podían traspasar la tierra hasta alcanzar nuestra posición, lo que nos obligaba a movernos en todo momen-

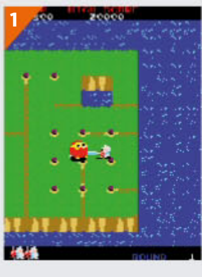


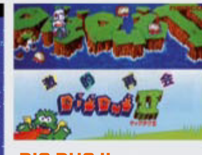
EL PROTA DE **DIG DUG** ES EL EX MARIDO DE TOBY, LA HEROÍNA DE BARADUKE

LA SECUELA OFICIAL...Y LA QUE NO LO FUE

Taizo regresaría a los recreativos en 1985 con una secuela que no tuvo mucho éxito. Todo lo contrario que su retoño, *Mr. Driller*.

1





DIG DUG II
Namco apostó por una cámara cenital para una secuela que fracasó estrepitosamente.

2





MR. DRILLER
Originalmente, iba a ser una secuela de *Dig Dug*, pero acabó siendo un juego "casi" independiente. Y decimos "casi" porque el prota es el hijo de Taizo, Susumu, que lo petó. Lleva quince entregas hasta la fecha.

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

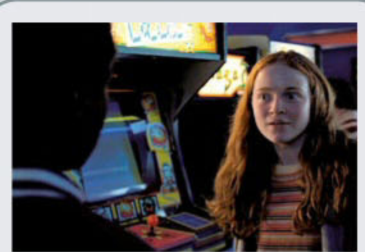
La mecánica de *Dig Dug* es tan simple como adictiva: destruir a todos los enemigos, inflándolos con tu bomba. Eso sí, ojo con los desprendimientos de rocas.

to, procurando no excavar debajo de las rocas, si no queríamos morir aplastados.

Una estirpe bajo tierra

Dig Dug tenía detalles bastante curiosos. Por ejemplo, la música sólo sonaba cuando nuestro personaje se movía y el último enemigo vivo siempre intentaba escapar por la parte superior de la pantalla, en un adorable arrebato de cobardía. El protagonista del juego, Taizo Hori, estaba casado con Toby Masuyo, la heroína de *Baraduke* (Namco, 1985), aunque acabaron divorciándose. De esa unión, nacería Susumo Hori, el prota de *Mr. Driller*.

El éxito de *Dig Dug* en los recreativos hizo que brotaran como setas las adaptaciones a sistemas de la época: Atari 2600 y 7800, Intellivision, VIC-20 y C64, entre otros. También debutó en Famicom (la NES japonesa) en 1985. No sería su única aparición en consolas. En 1992, desembarcó en Game Boy; en 1996, se incorporó al tercer volumen de *Namco Museum* para PSOne, y repetiría en el recopilatorio para Nintendo 64 (1999) y en el de Game Boy Advance (2001). En 1996, Namco lanzó una versión "mejorada", *Dig Dug Arregement*, que permitía juego cooperativo. Esta versión se incluyó inicialmente en la placa recreativa *Namco Classic Collection Vol. 2*, aunque se incorporó posteriormente en los *Namco Museum* de PS2, Xbox y GameCube e inspiraría *Dig Dux Remix* para dispositivos iOS, en 2009. Taizo, desde luego, no se quedó quieto.



UN INVITADO EN STRANGER THINGS

La recreativa de *Dig Dug* aparece en la segunda temporada. La pandilla descubre que un tal "Madmax" lidera la tabla de puntuaciones de la máquina. Gracias a la placa de Namco, los niños conocen a Max Mayfield, que se convierte en nuevo miembro de la pandilla.

LOS DIG DUG PLUG & PLAY

Comercializados a principios de la década pasada de la mano de Jakks Pacific, estos mandos se enchufaban directamente a la televisión para disfrutar de diversos clásicos de Namco. Estos tres modelos llevaban *Dig Dug*.



1 PAC-MAN PLUG & PLAY
Se alimentaba de pilas y se enchufaba a la tele por vídeo compuesto. Incluía cinco juegos en memoria: *Pac-Man, Dig Dug, Bosconian, Galaxian* y *Rally X*.

2 RETRO ARCADE
Incluía *Dig Dug, Pac-Man, Galaxian, Bosconian, Galaga, Mappy, Xevious, Pole Position, N. Rally-X, S. Pac-Man, Pac & Pal* y, por último, *Pac-Man Plus*.

3 PAC-MAN GOLD
Además de *Dig Dug* y *Pac-Man*, este precioso y cuco mando llevaba en la memoria *Galaxian, New Rally-X, Bosconian, Super Pac-Man, Pac & Pal* y *Pac-Man Plus*.







LA NINTENDO INÉDITA FUERA DE JAPÓN

LAS CONSOLAS QUE NUNCA TUVIMOS

¿Ahorrando para completar tu colección de consolas Nintendo? Pues no te olvides de éstas...

El coleccionismo es un hobby tan hermoso como exigente. Cuando crees que has logrado colmar tus ansias acaparadoras, reuniendo aquellas consolas que no tuviste en tu infancia, acabas descubriendo que apenas has rascado la superficie. En el caso de los sistemas Nintendo, más allá de la archiconocida Famicom o los sucesivos add-on de la casa (como el Famicom Disk System, el Satellaview de SFC o el 64DD de N64), la caza de tesoros que jamás salieron de Japón abarca las Color TV Game de finales de la década de los 70 o las consolas fabricadas por Sharp, con licencia oficial. Hacerte con todas ellas requiere paciencia...y mucho, mucho dinero.

Más que coleccionismo

Si decides empezar a lo grande, lanzándote de lleno a por las Color TV Game, te recomendamos hacerte con el primer volumen de "La Historia de Nintendo", de Florent Gorges, editado en España por Héroes de Papel. Ahí, podrás ver con todo detalle los cinco modelos lanzados en su momento, y hacerte una idea de la enorme inversión de dinero y tiempo (buceando en

COLOR TV GAME: EL ORIGEN DE TODO

Las primeras consolas domésticas de Nintendo se remontan a 1977 (los modelos Color TV Game 6 y 15), fabricadas en colaboración con Mitsubishi Electronic. A diferencia de la futura Famicom, no incorporaban entrada de cartuchos. Todos los juegos venían ya "instalados".

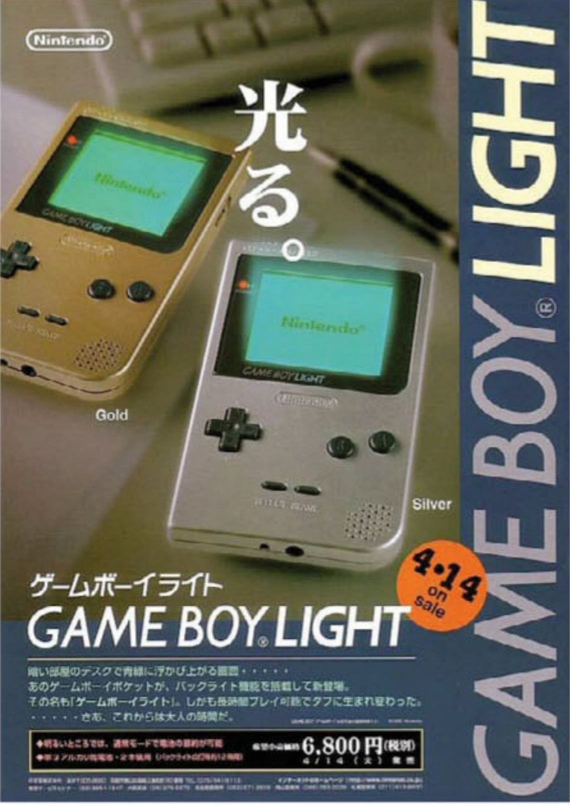


COLOR TV GAME 6 Incluía tres variantes de *Pong* (con licencia de Magnavox). Sólo costaba 9.800 ¥.



COLOR TV GAME 15 En realidad, ofrecía ocho juegos (para uno o dos jugadores), con un precio de 15.000 ¥.





páginas de pujas) que te va a requerir la proeza. Si prefieres ir a por hardware más "moderno", encontrarás precios más accesibles, aunque con notables excepciones. En algunos casos, estas consolas inéditas fuera de Japón ofrecían unas prestaciones que jamás llegamos a disfrutar en los modelos occidentales. Por ejemplo, la Famicom Titler, fabricada por Sharp y diseñada originalmente para rotular vídeos, ofrecía una imagen con calidad RGB (a través de su salida S-Video). La Q de Panasonic era la única GameCube capaz de reproducir DVD (Japón y Europa compartían la misma zona, así que no hay problema de compatibilidad con las películas). Con Game Boy Light, gracias a su pantalla retroiluminada, era posible jugar de noche sin romperse el cuello buscando la luz del flexo. En el caso de la Twin Famicom (combo de consola y unidad de disco fabricada por Sharp en 1986) y la AV Famicom (el nuevo modelo de FC que Nintendo puso a la venta a finales de 1993), además del atractivo diseño, se añade la comodidad de poder conectar ambas consolas a la tele a través de vídeo compuesto, en lugar de la toma de antena a la que recurría la Famicom original (lo que supone un auténtico engorro y no suele funcionar con muchos televisores occidentales). Otra opción para los más pudientes es adquirir los combos de consola/TV fabricados, de nuevo, por Sharp, aunque hacerse con una C-1 o una SF-1 en perfecto estado no es sencillo, y el transporte desde Japón puede costarte tanto como el propio cacharro. La alternativa más económica de todas, si buscas exotismo, es el mando/consola iQue Player, una N64 comercializada sólo en China, aunque los juegos se descargaban vía online y el servidor dejó de funcionar en diciembre de 2016. ■



COLOR TV RACING 112 La consola más grande jamás fabricada por Nintendo.

COLOR TV BLOCK BREAKER De 1979, ofrecía seis variantes de "machacaladrillos" a color.

COMPUTER TV GAME Este Othello costaba 48.000 ¥. Hoy, vale muchísimo más.



SI LAS QUIERES, ESTÁN EN EBAY POR UNA PASTA

Más allá del simple fetichismo, algunas ofrecen ventajas enormes, como jugar directamente por vídeo compuesto o, incluso, con calidad RGB.

TWIN FAMICOM Combo de Famicom y unidad de disco fabricado por Sharp. Imprescindible si quieres adentrarte en el mundo FDS.

FAMICOM C-1 Sharp fabricó, con licencia Nintendo, este combo de televisor y Famicom con calidad de imagen RGB.

FAMICOM TITLER Se creó para rotular vídeos, pero su calidad de imagen RGB hace que hoy esté buscadísima.

AV FAMICOM Mas allá de su rediseño, su única ventaja es su salida de vídeo compuesto, en lugar de tirar de antena.

GAME BOY LIGHT Mientras en Occidente nos dejábamos los ojos, los japoneses disfrutaron de su pantalla retroiluminada.

SUPER FAMICOM SF-1 Combo de SFC/TV Made in Sharp, en dos tamaños (14 y 21 pulgadas). Bonito diseño y extraordinaria calidad de imagen.

PANASONIC Q Una GameCube capaz de reproducir películas en DVD. Y, además, era preciosa.

iQUE PLAYER Nintendo lanzó en China este pad/consola que permitía descargar juegos de N64.

TELÉFONO ROJO



"Por aquí ya estamos con la Navidad a tope. Las "ayudantas" de Papá Noel no paran de apuntar los deseos de muchos niños nipones, y no tan niños, que, este año, están siendo Switch... ¡¡¡y más Switch!!!"

Yen

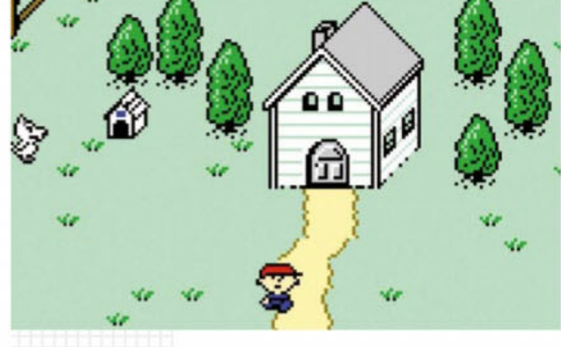
Yen te responde

Dudas de un encantado de la sección retro

¡Hola, muy buenas, Yen! Hace poco que leo la revista y me ha gustado mucho. Tiene secciones muy interesantes (¡especialmente Retro Hobby!). Tenía un par de dudas que espero que puedas responder. ¡Gracias!

Hace relativamente poco que me compré una Playstation 3 y, aunque ya tengo algunos juegos apuntados en mi "lista de deseos", me gustaría saber tu opinión sobre los juegos fundamentales del catálogo o los que tengo que jugar "sí o sí" (ya sean exclusivos del sistema o no).

Me alegra que te guste vuestra/nuestra revista y, sobre todo, que disfrutes con la sección retro (que, entre tú y yo, también es una de mis favoritas). Como digo siempre, espero que nos acompañes durante mucho tiempo y que estas respuestas te animen a escribir cada vez que tengas dudas. Por lo pronto, vamos con estas "dudillas".



Earthbound Beginnings. Su título original es *Mother*, y es la primera parte de una trilogía de juegos de rol, obra del escritor Shigesato Itoi, para las consolas de Nintendo. Se considera un título de culto.



The Last of Us. Es uno de los mejores títulos del catálogo de PS3, no sólo por su espectacular aspecto gráfico, sino también por su jugabilidad y su inolvidable argumento...

Como PS3 ha tenido uno de los ciclos de vida más largos de la historia de las consolas (más de diez años), los programadores sacaron un gran rendimiento a la máquina. Éstos son algunos de los títulos que no deberían faltarte bajo ningún concepto: *Uncharted* (la trilogía), *God of War 3* (y los remasters de los primeros), *Metal Gear Solid 4*, *Resistance* (trilogía), *Killzone 2 y 3*, *Heavy Rain*, *Gran Turismo 5* y *Demon's Souls* como exclusivos. Y, como multiplataforma, la series *Batman Arkham*, *Mass Effect y Castlevania*, *Red Dead Redemption*, *Skyrim*, *Bioshock*... Podría seguir, pero, con éstos, ya tienes para una buena temporada. ¡Ah! Y, por encima de todos los que te he mencionado, está *The Last of Us*, que, personalmente, creo que es el mejor juego de la consola. Espero que disfrutes con la selección de títulos.

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué ocurre con Rocket League?

Hola, Yen, recurro a ti porque llevo varios días intentando comprar el juego *Rocket League* para mi hijo en formato físico y no hay manera de encontrarlo. Por más que me he "pateado" tiendas y centros comerciales, no he conseguido dar con él. ¿Me podrías indicar dónde comprarlo? Gracias por tu futura respuesta y un saludo de un padre desesperado.

Lo que ocurre es que Psyonix, los desarrolladores de *Rocket League*, tenían un acuerdo de distribución con 505 Games que recientemente ha expirado y, por eso, esa edición del juego ya no está en las tiendas. Los derechos actuales de publicación pertenecen a Warner Bros, que distribuirá una nueva edición de coleccionista (con nuevo contenido) el 5 diciembre, inicialmente para PS4 y Xbox One, a un precio de 29,95 euros. Aún no se sabe si habrá versión física de Switch en el futuro...

Roberto Martos Abril





¡HABLA CON YEN!



telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



Koch Media. Anunció por error un recopilatorio de *Kingdom Hearts* para PS4 con todo el contenido publicado. Aunque lo borraron rápidamente, quedaron pruebas...

¿Hay posibilidades de ver un juego de la saga Mother (ya sea un *Mother Trilogy* o un *Mother 4*) en Nintendo Switch? Muchas gracias de nuevo.
Posibilidades siempre hay, pero lo veo poco probable, por el momento. La saga *Mother* (o *Earthbound*, como la conocimos en EE.UU. y por aquí) no gozó de gran popularidad en nuestro país, debido a que no fue publicada por estos lares. Aun así, y después de lanzar la segunda entrega en la Consola Virtual de Wii U e incluirse entre los juegos de Super NES Mini, quizás Nintendo se plantee publicar la trilogía original mediante la previsible Consola Virtual de Switch. Respecto a un hipotético *Mother 4*, Shigesato Itoi, escritor y creador de la saga, ya ha expresado en varias entrevistas que es imposible que vaya a desarrollarse y que la trilogía de juegos está cerrada, por lo que no esperes que volvamos a ver un nuevo capítulo de la misma. Una lástima.

Álvaro del Campo

Preguntas variadas de una prima lejana

Holi, Yen, te leo desde siempre, desde que era una pequeñaja en los brazos de mi hermano mayor jugando a la Game Boy y preguntándole si ese mes ya se descubría tu rostro por fin. Ya eres uno más de la familia, un pariente que viene cada mes de visita, y ahora que tengo unas cuantas preguntas, si alguien puede resolvérmelas, ése eres tú, nuestro primo lejano Yen.

Llevo tiempo queriendo comprarme los dos packs de *Kingdom Hearts* para PS4, pero estaba esperando por si salía algún nuevo pack que reuniese ambos. Hace poco, leí en vuestra web un rumor sobre un *KH Collection* que haría justo eso. ¿Sabes algo o das alguna veracidad a este rumor?
¡Hola, prima lejana! ¿Cómo no voy a contestar a tus preguntas, si soy parte de la familia? Faltaría más. Me alegra comprobar que continúas con la tradición familiar de comprar la revista y disfrutar de nuestro hobby favorito, así que vamos con tus dudas, ¿de acuerdo? Sobre tu primera pregunta, personalmente, le doy mucha veracidad al "supuesto" recopilatorio sobre *Kingdom Hearts* para PS4, que incluiría todo el contenido de *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix* y *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*, sobre todo porque apareció listado en Amazon Alemania y en la tienda oficial online de Koch Media (que, como sabrás, es el distribuidor oficial de los juegos de Square Enix en nuestro país), aunque fue rápidamente eliminado. Creo que va a ser cuestión de tiempo que se haga público, así que permanece atenta, porque seguro que, más pronto que tarde, tendremos noticias sobre este tema.

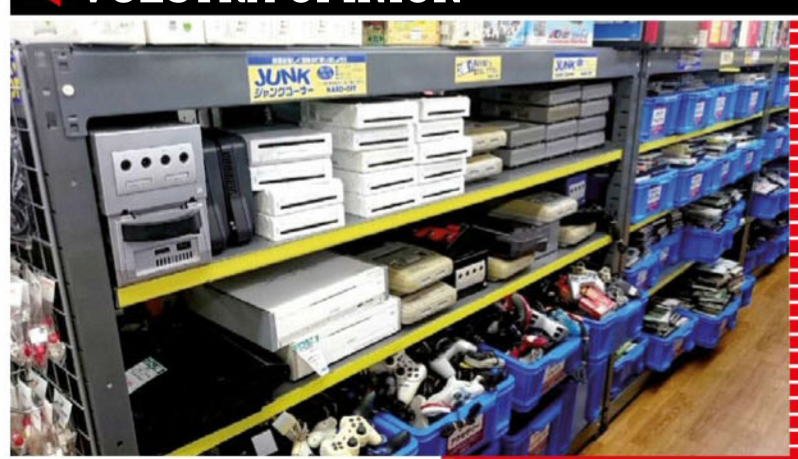
Ya sé que puedo respirar tranquila al saber que *Dragon Quest XI* llegará a España en 2018, aunque, como siempre, con retraso respecto a Japón... Tú, que todo lo sabes, ¿tienes alguna idea sobre una fecha aproximada? »

Mass Effect Andromeda. No ha contado con el éxito de sus antecesores, debido, entre otros detalles, a la polémica generada por sus animaciones faciales y su jugabilidad.



DRAGON QUEST XI PODRÍA LLEGAR A FINALES DE 2018, DADA LA GRAN CANTIDAD DE TEXTO QUE POSEE EL JUEGO Y QUE HABRÁ QUE TRADUCIR...

VUESTRA OPINIÓN



No más revisiones

Sergio Orive Damasco

Hola, Yen, te escribo para expresar mi descontento por la gran cantidad de revisiones de consolas que están comercializándose en la actualidad y que provocan confusión a los compradores de las mismas. De un tiempo a esta parte, las empresas fabricantes de consolas tienden a sacar evoluciones de sus máquinas que añaden nuevas mejoras para incentivar su compra. Esto lleva a los usuarios frecuentes a cambiar varias veces de máquina, algo que ya conocen y aceptan. El problema es cuando un padre como yo debe hacer frente a estos problemas, pues mi conocimiento de esta industria es muy limitado comparado con el de mi hijo, que se limita a pedir lo que ve, sin entender que, básicamente, es lo mismo y que no justifica un nuevo desembolso. Espero que alguien (aparte de ti) lea esto y ponga un poco de cordura.

YEN

Me consta que es un problema anual para los padres comprar las consolas que sus hijos les piden, sobre todo cuando apenas varían las características y, en algunos casos, es un gran desembolso. Lamentablemente, este modus operandi empresarial no tiene mucha pinta de que vaya a cambiar, pues los números demuestran que funciona, por lo que creo que vas a tener que adaptarte a estas "reglas" sin más remedio.

VUESTRA OPINIÓN



En busca de la majestuosidad

Jorge Chasco

Hace unos días, pensando en cómo ha evolucionado toda la industria del videojuego, llegué a la conclusión de que se ha llegado al "nivel máximo", ese punto en el que ya no nos conformamos con un juego con unos "simples buenos gráficos". No. Queremos que el producto toque la perfección. Deseamos, y de hecho es lo que se espera, sumergirnos en una aventura que nos absorba, que roce lo real. Es por esto mismo que me decepciona un poco que compañías como Ubisoft, que prometieron mejorar ciertos problemas con sus juegos, sigan exactamente en las mismas. Y es que considero que, si los videojuegos pueden ya ser gráficamente perfectos, nosotros, los "gamers", no deberíamos ser tan conformistas. Muchas veces, nos venden productos mal elaborados, y lo más lógico sería quejarse, criticar e, incluso, denunciar al que te lo ha vendido. ¿Por qué debemos conformarnos con productos mediocres cuando, hoy en día, es perfectamente posible alcanzar la plena majestuosidad?

YEN

Es cierto que muchas compañías se centran en los gráficos y en que sus juegos nos "entren por los ojos", olvidando otras parcelas muy importantes y dando como resultado, en muchas ocasiones, juegos inacabados o plagados de errores, que en ningún caso los usuarios deberíamos tolerar. Y es que, para alcanzar la "plena majestuosidad", hacen falta más ingredientes, aparte del "fotorrealismo".

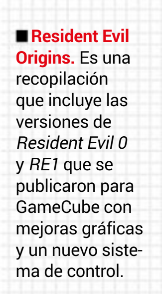
» Por el momento, no hay una fecha exacta para la distribución del próximo episodio de la saga de Square Enix (titulado *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age)* en nuestro país, más allá del genérico 2018 que tú misma indicas. Lamentablemente, hay rumores de que la gran cantidad de texto que posee el juego va a hacer que nos llegue tirando a finales de año, pero, como te digo, es un rumor sin respaldo oficial. No te preocupes, porque, en cuanto tengamos una fecha final, podrás conocerla en estas mismas páginas. Palabra del primo Yen.

Tengo que decir que me encantó la trilogía *Mass Effect* y tengo pensado comprarme *Andromeda*, pese a leer sus malas críticas. Mi pregunta es si crees que, después de esas críticas y unas ventas que desconozco, ¿ves más probable un *Mass Effect 4* que continúe la historia de Shepard o dejarán descansar la saga?

No creo que EA ni BioWare tengan la más mínima intención de abandonar el universo de *Mass Effect*, a pesar de que *Andromeda* no haya sido el éxito que ellos esperaban. Eso sí, creo que la saga va a pasar por un periodo de descanso bastante largo, al menos en lo que a videojuegos se refiere, ya que BioWare ha dicho que podremos seguir su argumento a través de cómics y novelas que se irán publicando cada cierto tiempo. Tampoco veo muy probable que volvamos a saber del comandante Shepard en un hipotético *Mass Effect 4*, pues se supone que su historia terminó con *Mass Effect 3*, aunque nunca se sabe qué sorpresas puede deparar esta saga en un futuro. Y que conste que a mí también me gustaría ver a Shepard...



Dragon Quest XI. Este juego de rol con estética manga firmada por Akira Toriyama (Dragon Ball) es uno de los juegos más esperados del próximo año.



Resident Evil Origins. Es una recopilación que incluye las versiones de *Resident Evil 0* y *RE1* que se publicaron para GameCube con mejoras gráficas y un nuevo sistema de control.



Por último, te voy a usar de "personal shopper". Tengo una larga lista de juegos de bajo coste por comprarme: *Dishonored 2*, *ME Andromeda*, *Hitman*, *Resident Evil Origins*, *RiME* y *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*. ¿Cuáles son, para ti, los imprescindibles? Kiss, y espero que me puedas responder. Gracias de antemano.

De la lista que me propones, y teniendo en cuenta que todos son grandísimos títulos, yo me quedaría con *Mass Effect Andromeda*, porque, a pesar de sus "defectillos" jugables y gráficos, es un título largo y entretenido. También apostaría por *Resident Evil Origins* y *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*, dos recopilatorios de juegos remasterizados clásicos que te proporcionarán grandes momentos a un buen precio (y *RiME*, porque es precioso). Espero haberte sido de ayuda, y da muchos recuerdos a la familia de mi parte.

Srta. Pons

Desde Cuba con amor, volumen dos

Hola, Yen, te escribo por segunda vez, desde Cuba, para plantearte algunas dudas que espero que me puedas aclarar. Gracias de antemano por tu atención y aquí van mis preguntas:

Este año, me decidí a esperar a que juegos como *Horizon: Zero Dawn* o *Nioh* sacaran una "Complete Edition", debido a que tenía el temor de que, después del lanzamiento, sacaran DLC a los cuales me es imposible acceder por problemas del internet en mi país. Hasta donde sé, ya se anunció *Nioh* para PC en una "Complete Edition" que incluye sus tres DLC.

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY ESTÁ SIENDO UN INESPERADO ÉXITO, QUE HARÁ QUE ACTIVISION SE PLANTEE UNA NUEVA ENTREGA

Mis preguntas son dos. ¿Saldrá dicha edición en PlayStation 4? ¿Y en qué fecha se supone que se lanzaría?
Es un placer volver a leerte y poder contestar tus dudas, más sabiendo los problemas de conexión que tenéis en Cuba, así que vamos con ellas sin perder tiempo. Efectivamente, los usuarios de PC ya pueden disfrutar de la versión completa de *Nioh*, que se puede adquirir de manera digital en la tienda de Steam. PS4 también cuenta con esta edición completa, pero, por el momento, está limitada a Japón. Quizá, más adelante, Koei se decida a distribuirla en otros territorios, pero, por el momento, no está claro, así que, si tienes un ordenador medianamente potente, no lo dudes y hazte con la versión para PC. O eso o toca esperar...

■■ ¿*Horizon: Zero Dawn* también contará con una edición completa?
Pues sí, su "original" título es *Horizon: Zero Dawn Complete Edition,* e incluirá en el disco el juego completo con todos los extras de la edición deluxe, además de la expansión *The Frozen Wilds*, que acaba de publicarse en digital. También incluirá un libro de arte y varios DLC exclusivos. Todo esto estará disponible en formato físico poco después de que leas estas líneas, concretamente el 6 de diciembre.

■■■ Estoy muy interesado en *Monster Hunter World,* que me alegra mucho que dé el salto a las consolas de sobremesa y PC. Sobre las funcionalidades online, ¿crees que, desde un PC, se podrá jugar conectado en una red LAN con amigos o será sólo mediante internet? ¿Crees que incluirán monstruos del reciente *Monster Hunter Generations*?
Pues creo que no va a ser posible, ya que está confirmado que, salvo sorpresa de última hora, *Monster Hunter World* no va a contar con soporte de partidas en red LAN. Tendrás que conformarte con las opciones online que incluyen el modo cooperativo para hasta cuatro jugadores. Por cierto, y a propósito de tu anterior pregunta, ¿sabes que la versión para PS4 tendrá contenido exclusivo basado en *Horizon: Zero Dawn*? Sobre la cuestión de los enemigos, sí habrá monstruos de otras entregas. Nosotros ya lo hemos jugado y, en nuestro avance (que está en este número), podrás encontrar esa información. Por lo pronto, te adelanto que estarán el Rathalos, la Rathian o el Barroth. También habrá nuevas especies, engendradas para la ocasión.



■ **The Frozen Wilds.** Va a ser la única expansión para *Horizon: Zero Dawn*, y lleva a Aloy a explorar las tierras heladas para descubrir la causa del extraño comportamiento de las máquinas...

■■■■ ¿Crees que vale la pena, habiendo completado ya *Bloodborne*, adquirir la edición GOTY por su DLC, ya que en su momento no lo pude disfrutar? En caso de que lo recomiendes, ¿pierdes tu anterior partida o puedes continuarla para acceder directamente al DLC? Muchas gracias de nuevo por atender a mis preguntas. Un saludo desde Cuba. ¡Seguid así!
Por supuesto que lo recomiendo. *Antiguos Cazadores* es de esas expansiones que justifican su precio, ya que expande el juego original añadiendo varias armas, enemigos y tres nuevas zonas con sus respectivos jefes finales, que nos pondrán las cosas difíciles. Dicho esto, puedes estar tranquilo, pues no perderás tu partida y podrás acceder directamente al DLC, siempre que hayas llegado en el juego original al punto en el que se desbloquea, el cual voy a omitir para que lo descubras por ti mismo.

Alejandro José Gómez García

»

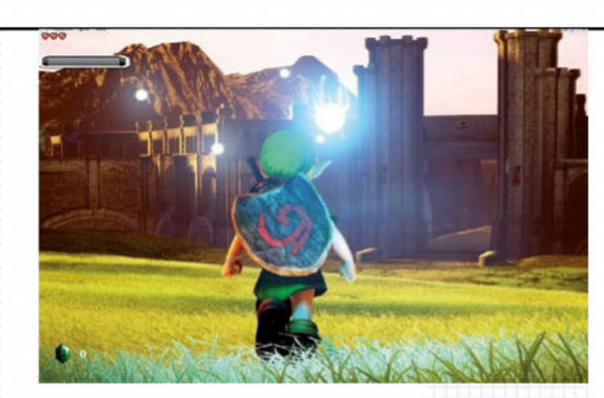
VUESTRA OPINIÓN

La monetización de la industria

Miguel Ángel Navarrete ■■
Tras las últimas noticias de declaraciones de un ex empleado de EA, el cierre de Visceral, el pase de temporada de *Dragon Ball FighterZ* y su música original vendida aparte o el modelo de *Sombras de Guerra* y *NBA 2K18*, debo decir que la industria está tomando un rumbo peligroso para la creatividad y está abocado a la sobreexplotación del bolsillo del usuario. Algunos casos rozarían el límite legal y moral, incluso. Creo que aceptar algunas situaciones por parte de usuarios y críticos es un error que nos llevará aún más lejos y a estar a merced de unas compañías a las que, si bien están creadas para ganar dinero, no debemos darles derecho a que lo hagan engañando, trucando y desviando la atención hacia donde ellas quieran. Nosotros debemos dar la dirección.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Totalmente de acuerdo, y es que esta situación se les está yendo de las manos. Como bien indicas, nosotros tenemos que marcar el rumbo a seguir y no caer en la compra de DLC sin sentido o que debería estar incluido en el juego (o de cajas de botín). Como siempre, tenemos la última palabra...





Preguntas de un nintendero de pro

Buenas, Yen. Soy un nintendero seguidor de la revista desde que, con siete años, descubrí este maravilloso mundo con mi NES y Super Mario, por no hablar del amor a los Zelda, que es lo que me lleva a escribirte. Espero que puedas sacarme de dudas y, ya de paso, darme un poco de esperanza...

¿Sabes si es posible que Switch reciba en algún momento *Ocarina of Time* remasterizado? Para mí, el original es casi perfecto, pero, viendo por internet las demos técnicas de aficionados con Unreal Engine 4, sería un sueño hecho realidad.
Compartimos el mismo amor por la saga *Zelda,* por lo que estoy obligado a contestar tus dudas y, aunque no sé si podré darte esperanza, al menos lo intentaré, ¿vale? Así que vamos al lío. Veo difícil que Nintendo se dedique a estas alturas a remasterizar un clásico como *Ocarina of Time* y, aunque es cierto que las demos técnicas de fans que abundan por internet son espectaculares, creo que la compañía preferirá destinar sus recursos a crear nuevas aventuras. Aun así, cabe la posibilidad de que podamos jugar al clásico de N64 (o a la remasterización que ya se realizó en 3DS) mediante la futura tienda virtual de Switch, de la que, por el momento, seguimos sin noticias. Veremos qué sucede en el futuro, pero, por ahora, nos toca esperar...

¿Hay alguna noticia sobre *Hyrule Warriors*, ya sea remaster o secuela?
Lamento tener que decirte que, de momento, no hay planes para una remasterización o secuela de *Hyrule Warriors.* Lo más parecido que puedes encontrar para Switch es *Fire Emblem Warriors,* que también usa mecánicas de musou, pero cambiando los personajes de *Zelda* por los de la saga rolera que da título al juego. Sé que no es lo mismo, pero, si te gustó *Hyrule Warriors,* es lo más parecido que hay...

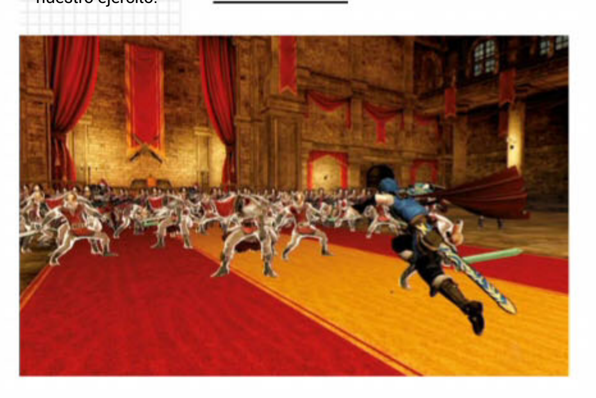
Ocarina of Time. Ha sido la base de varios fans que han dedicado su tiempo a mejorar el aspecto gráfico del original gracias al Unreal Engine 4. Lamentablemente, son sólo demos técnicas y no jugables.

Fire Emblem Warriors. Es un título de acción a lo musou, inspirado en la saga de juegos de rol estratégico de Nintendo. En él, nos enfrentamos a legiones de enemigos capitaneando a nuestro ejército.

¿Habrá alguna versión de *Pro Evolution Soccer 2018* para Switch?
A estas alturas de la temporada, no lo creo, sobre todo porque, actualmente, no es posible hacer funcionar el Fox Engine (el motor técnico con el que funciona *PES 2018)* en Switch. Aun así, creo que el éxito de la consola de Nintendo ha pillado a muchos desarrolladores por sorpresa y no han tenido el tiempo suficiente de adaptar sus motores a la consola. Lo más probable es que, el próximo año, con la máquina ya más que asentada, y con tiempo de adaptar sus herramientas o crear algunas específicas nuevas, como ha hecho Electronic Arts con *FIFA*, Konami se decida a publicar *PES 2019*... pero no esperes que llegue la versión de este año, en ningún caso.

Por último, soy poseedor de una PS4 y de todas las consolas de Nintendo hasta la fecha, y tengo en mente comprar una Nintendo Switch para Reyes. ¿Tú la comprarías o crees que saldrá alguna versión mejorada el año que viene? Gracias por tu tiempo, y seguid así muchos años más, pues vuestra revista es lo que más me entretiene trabajando de noche.
Ya sabemos cómo es Nintendo con las revisiones de sus consolas, al menos en el sector portátil (3DS, New 3DS, 2DS, etc...) y, aunque por el momento no haya anunciada una nueva versión con mejoras, casi todos damos por sentado que, antes o después, saldrá alguna revisión de Switch, pero no tan pronto. Aun así, por supuesto que la compraría. De hecho, yo tengo la mía, que me acompaña a diario al trabajo, y es que no te puedes hacer una idea de lo cómodo que es ir en el metro mientras me encargo de los demonios de *DOOM,* o poder jugar a títulos como *Zelda* o *Super Mario Odyssey* en cualquier lado. Es una experiencia que recomiendo a todo el mundo.

Adry Gamarra





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

Hola, Yen, ¿podrías "meter mano" en tus contactos y hacer que la revista incluyera más pósters? Es que acabo de mudarme y me gustaría decorar mi cuarto como es debido.
Yen: Claro. Además, es lo que estaba a punto de proponer a los jefes: cambiarle el nombre a la revista para pasar a llamarnos Póster Consolas. Así, incluiríamos todos los meses 132 páginas de pósters. O mejor aún: Ikea Consolas, un servicio integral de "chapuzas" a domicilio donde los redactores, entre texto y texto, os ponemos la casa guapa a lo "Manolo y Benito". ¿A que no es mala idea? Claro que no, maaaacho.



Javi, ¿me podrías echar una mano con la demo de *Project Octopath Traveller*? Es que estoy atascado y no encuentro el camino.
Yen: ¿Otra vez con Javi? ¿Y por qué no Gumersindo, Flanagan o Yukiko? Le habéis cogido gusto al temita, ¿eh? Pues nada, reenviaré el correo a Javier Abad, como otras veces, y puedes esperar sentado a que llegue la respuesta. Y, por cierto, la próxima vez que escribas, al menos, por curiosidad, dime en qué parte de la demo te has quedado atascado... para darle más pistas a Javi.

Tengo un problema con mi PS3 Fat y he leído que, metiéndola en el horno, se puede reparar. ¿Es cierto?
Yen: Sin duda, pero, antes, tendrás que preparar una buena salsa y cortar verduritas y patatas como guarnición. Una vez esté todo preparado, pon el horno a 250º y mete la consola durante media hora. Cuando veas humo... ¡acuérdate de usar el extintor! Pero, si te sale bien, tendrás un plato rico, rico... ¡y con fundamento!

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

112

MONSTER HUNTER WORLD

Nos hemos ido de caza... y volvemos con todos los datos sobre el regreso de la serie a las consolas de sobremesa



RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD GOLD EDITION

Uno de los mejores survival horror del año regresa con todo su contenido adicional, incluidos "Not a Hero" y "End of Zoe"

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

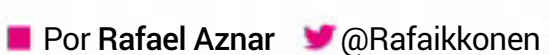
@Hobby_Consolas



CON MONSTER HUNTER WORLD, SE QUIERE IR MÁS ALLÁ DE JAPÓN Y CONQUISTAR TODO EL MUNDO

■ 26 DE ENERO ■ CAPCOM ■ ROL DE ACCIÓN

Monster Hunter World




■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

CACERÍA AMBICIOSA Y SIN FRONTERAS

Se hizo enorme en PSP y 3DS, pero *Monster Hunter* nació como una saga de sobremesa, en PS2. En dos meses, volverá a lo grande con su primera entrega multiplataforma, que, a su vez, será la primera que tenga un lanzamiento simultáneo en todo el mundo y un multijugador sin limitaciones regionales.

De ahí la denominación de *World*, un juego con el que Capcom quiere conquistar el mundo. La apuesta es arriesgada, pues, hasta ahora, de los 35,7 millones de unidades físicas que ha vendido la saga, según VG Chartz, 28,38 millones (el 79,5%) se corresponden sólo con el mercado japonés —de donde muchas entregas ni han llegado a salir—, gracias al éxito de las portátiles allí. Pese a la calidad de la saga, el crecimiento en Occidente ha sido lento, y ni siquiera las cifras de las tres entregas de 3DS le hacen justicia. Veremos si, esta vez, el culto se plasma, al fin, en ventas multimillonarias.

Lejos de hacer una mera adaptación de la fórmula portátil, Capcom la ha revisado de arriba a abajo para plantear otra que, además de sentirse fresca y más accesible (lo cual no significa necesariamente "más fácil"), está plagada de sorpresas y cambios que la saga pedía a gritos. Si tenéis una PS4 o una Xbox One, deberíais ir marcando en rojo la fecha del 26 de enero (a PC llegará más adelante).

Hoy, me voy de cacería

Del 9 al 12 de diciembre, los usuarios de PS4 suscritos al Plus podrán disfrutar de una beta de *Monster Hunter World*, pero nosotros hemos podido jugar ya cinco horas a una versión muy avanzada y tenemos claro que va a ser un RPG bestial, tanto para cazadores veteranos como para novatos.

Se podrá disfrutar en solitario, como siempre. De hecho, habrá escenas de vídeo y, por primera vez en la saga, diálogos, que, además, estarán doblados al castellano. Así, encarnaremos a un cazador recién llegado al Nuevo Mundo, como parte de una comisión que debe investigar por qué los dragones ancianos han emigrado allí.

Sin embargo, más que nunca, el juego se ha pensado para formar cacerías cooperativas de cuatro personas. No en vano, las misiones de la historia y las del multijugador ya no están separadas, lo cual era un poco engorroso, sino que forman un único núcleo. Además, como novedad, se podrá acceder a partidas ya empezadas. En ese sentido, por ejemplo, si alguien está jugando solo y se ve incapaz de tumbar a un monstruo, podrá lanzar una bengala para pedir ayuda.

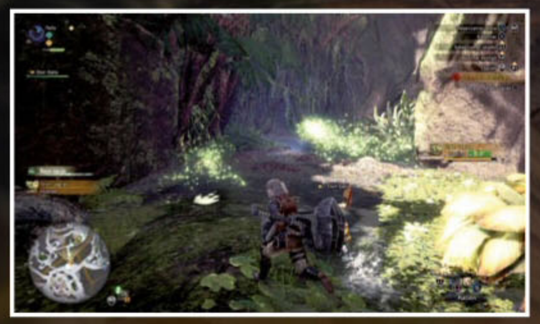
La jugabilidad seguirá las líneas maestras de siempre, con un control "lento" y las catorce armas habituales, cada una de su padre y de su madre: espada con escudo, martillo, glaive insecto, hacha espada, ballestas... Se mantienen casi todos los detalles de las últimas entregas (escalada rápida, golpes en salto, monta), pero se han eliminado los estilos de caza de *Generations*. A cambio, se han introducido nuevos truquitos, como la eslinga (que permite colgarse de algunas criaturas o lanzar rocas para atraer-desviar la atención de los monstruos), las lianas sobre las que balancearse o la opción »

Entre los monstruos, habrá clásicos como la Rathian o el Barroth, así como muchos nuevos: Anjanath, Gran Jagras, Kulu-Ya-Ku, Pukei-Pukei, Jyuratodus, Zorah Magdaros...

ES MÁS AMABLE E "INFORMATIVO" CON LOS NOVATOS, PERO SIGUE SIENDO DIFÍCIL



El editor no será libre, pero sí más completo que en anteriores entregas, tanto para los cazadores como para los camaradas felynes.



Si examinamos las huellas de un monstruo, unas luciérnagas llamadas lafarillos nos indicarán su rastro. No habrá bolas de pintura.

» de esconderse en la vegetación alta. Pero lo mejor es que, al fin, se pueden usar objetos y desplazarse al mismo tiempo, o cancelar acciones como el afilado del arma, si vemos que un monstruo nos va a arrollar. Además, la recogida de materiales del entorno es más ágil, casi instantánea.

En general, el juego es más amable e "informativo" con los recién llegados, pero los veteranos también agradeceremos cosas como poder ver los árboles de evolución de cada arma o el daño numérico que le hacemos a cada monstruo según el elemento de nuestra arma o la parte del cuerpo en la que le demos, algo que, antes, había que presuponer (o mirar en internet).

Por si os lo preguntáis, la dificultad mantiene la línea de las últimas entregas. Sólo podemos morir dos veces antes de fracasar, y los monstruos hacen mucha pupa, pero hay una novedad que quizá facilita las cacerías en exceso. Ahora, podemos ir al campamento a comer... y acceder desde ahí al baúl general para sacar cuantos objetos queramos. Es decir, desaparece el factor de tener que racionar al milímetro, por ejemplo, las pociones.

Piel antigua, pero hidratada

El apartado técnico presentará cambios capitales. Para empezar, aunque los mapas tendrán zonas muy diferenciadas y serán enormes, ya no tendrán áreas independientes ni tiempos de carga. Además, habrá ciclo día-noche dinámico y efectos de lluvia. Por ahora, nosotros hemos visto dos ecosistemas, el Bosque primigenio y el Yermo de Agujas, y ambos rezuman vida en forma de criaturas menores, vegetación interactiva o vados de agua que ralentizan nuestros pasos. El diseño de los monstruos será delicioso, pero no esperéis texturas hiperrealistas. Esperemos, eso sí, que los DLC sean gratuitos, como en 3DS.

PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de ver la cantidad de contenido, su cooperativo y sus novedades nos tienen babeando como bestias.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Rafaaragon7
«Se vienen horas de caza con los colegas, y me alegra que no sea exclusivo, para que más gente lo disfrute. He pasado muy buenos ratos con la saga Monster Hunter.»

WEB Antescod
«Deseando que llegue este juegazo. Si el de la 3DS me come las horas, éste es que las va a devorar. No suelo reservar los juegos, pero éste lo está desde que se anunció.»

WEB kayugh
«Si el número de monstruos es decente, será una buena toma de contacto o 'recontacto' para los jugadores de Microsoft y Sony.»



■ Los catorce tipos de armas serán los de *MH4* y *Generations*, pero algunos tendrán pequeños cambios, como el glaive insecto y las distintas ballestas.

■ Habrá un ciclo día-noche dinámico que afectará al comportamiento de los monstruos, así como efectos de lluvia.







■ Por fin podremos usar objetos y desplazarnos a la vez. Se acabó lo de quedarnos vendidos varios segundos al curarnos.

LAS CLAVES

1 MUNDIAL. Es la primera entrega que se lanza a la vez en todo el planeta y que permite jugar con gente de cualquier región, Japón inclusive.

2 ONLINE. No habrá separación entre las misiones de la historia y las del multijugador, y nos podremos unir a partidas que ya estén en curso.

3 AYUDAS. La dificultad seguirá siendo alta, pero más ponderada: por ejemplo, se podrá usar el baúl en todo momento para rellenar el inventario.



■ La saga siempre nos ha hecho ir "a ciegas", pero, esta vez, tendremos un cuaderno con jugosa información sobre cada criatura.



■ 1 DE DICIEMBRE ■ NINTENDO ■ ROL

Xenoblade Chronicles 2

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

LA GRAN EXCLUSIVA ROLERA DE SWITCH

A pocos días del cierre, Nintendo nos ha facilitado el código de la última exclusiva de Switch para 2017, el esperado RPG de Monolith.

Por embargos con las fechas, no podemos ofreceros el análisis en este número, pero sí unas impresiones tras haber jugado sus primeras horas. En *Xenoblade Chronicles 2*, nos encontramos a Rex, un experto buzo que sobrevive en el mar de nubes de Alrest, tras haber sido expulsada la humanidad del Elíseo. Los pocos supervivientes que quedan hacen vida a lomos de los titanes, unas criaturas gigantescas enviadas para salvarlos... pero que, poco a poco, están muriendo. Lógicamente, a Rex y a nosotros nos tocará investigar las causas.

Algo nuevo, algo viejo

XC2 tomará ideas del primer juego de la serie (como sobrevivir sobre titanes o los combates con toques de acción), junto a un montón de ideas y opciones nuevas. Los combates siguen siendo muy ágiles, con ataques automáticos al acercanos a los enemigos y artes que podemos equipar a los botones principales. Pero donde destacará será en la parcela visual: se acerca más al estilo anime que las anteriores entregas, con elementos que parecen prerrenderizados y que dejan un look muy agradable que recuerda a algunas joyas del género rolero.

Diálogos bien traducidos, posibilidad de jugar con las voces en japonés y un rendimiento superior en modo TV prometen dejar un gran RPG. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

***XC2* promete ser un RPG inmenso, que sabrá conjugar con maestría toques clásicos del género con ideas actuales.**

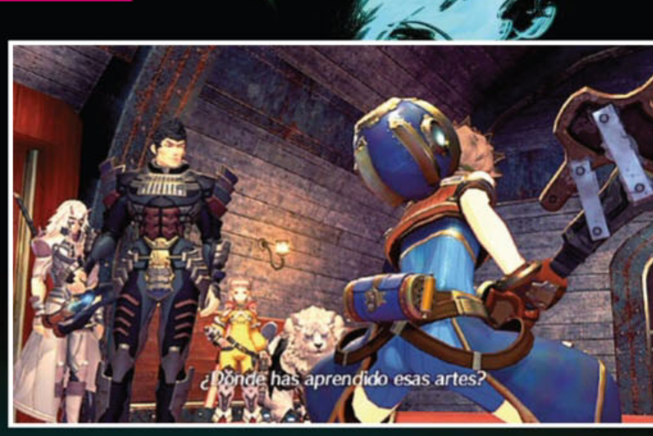
LAS CLAVES

1 XENOBLADE. Tomará ideas del primer juego de la serie, pero en un nuevo universo, con una nueva estética y con nuevos héroes y personajes.

2 CUIDADO. Desde la estética de los protas hasta los textos en castellano, todo estará muy cuidado. En el televisor, se verá de miedo.

3 ENORME. Hemos podido jugar cerca de nueve horas, y apenas hemos arañado la superficie. Será un juego con "sustancia".

■ Los combates serán tremendamente ágiles: Rex podrá moverse con libertad (y autoatacará) y podremos utilizar algunas artes que deberán recargarse entre cada uso.




■ Con esta entrega, la saga ha cambiado de estilo artístico, virando hacia el anime, algo que encaja a la perfección. En modo portátil, los textos se leerán perfectamente.



LAS CLAVES

1 **LA CASA DEL TERROR.** Si aún no has jugado a *Resident Evil 7*, te estás perdiendo una de las mejores aventuras de terror del año. Si lo juegas con PS VR, es más intenso todavía.

2 **SUBJETIVO.** Aunque la serie ya flirteó con la primera persona, nunca ha conseguido las cotas de inmersión de esta entrega. Cruzar algunas puertas requiere valentía...

3 **TODO EL DLC.** La edición *Gold* incluye todo el contenido adicional, tanto el que se ha ido lanzando a lo largo del año como el nuevo ("End of Zoe").

■ 12 DE DICIEMBRE ■ CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR

Resident Evil 7
Biohazard Gold Edition

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



CULMINANDO UN AÑO DE PESADILLA

En enero, Capcom volvió a las raíces del terror con *Resident Evil 7*, entrega que ahora regresa con una edición *Gold*, que incluye todo el contenido descargable y dos novedades...

La primera de ellas es el prometido DLC gratuito "Not a Hero", protagonizado por Chris Redfield, miembro de New Umbrella, con el que se atará uno de los cabos sueltos que dejó la historia: ¿qué pasó con Lucas, el desquiciado hijo de la familia Baker? Chris descubre que se ha atrincherado en las minas donde tenía lugar el final de la aventura, y allí nos tocará ir para adentrarnos en una nueva zona y enfrentarnos a desquiciadas pruebas de la oveja negra de la familia.

El verdadero final de Zoe

El otro cabo suelto lo atará el DLC de pago "End of Zoe", incluido en el pase de temporada (que también se venderá de forma independiente por 14,99 €) y que nos invitará a descubrir qué pasó con Zoe tras dejarla atrás en el pantano (es decir, tomando como base el final que, en teoría, era el mejor de los dos posibles). Este DLC presentará a un nuevo personaje, Joe, quien rescatará a una Zoe con evidentes problemas...

Estos dos nuevos contenidos, junto con el juego principal y los dos paquetes de grabaciones inéditas, forman la edición *Gold* de *RE7*, la versión "completa" de un juego que, no está de más recordar, sigue siendo una de las mejores experiencias para disfrutar con el visor PS VR, siempre y cuando tengas valor... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

***RE7: Gold Edition* es lo que muchos jugadores estaban esperando, es decir, la edición "completa" del juego, con todo su contenido descargable incluido.**



■ "Not a Hero" nos invitará a volver a bajar a la mina, donde nos esperan nuevos peligros, como esta zona contaminada.



■ "End of Zoe" nos presentará a Joe, quien rescatará a Zoe y la tratará como si fuera "de la familia". ¿Quién narices será?



■ *Resident Evil 7: Gold* también incluirá los dos paquetes de grabaciones inéditas y, por supuesto, la aventura completa.

MANDO

Razer Wolverine Ultimate

Una bestialidad en prestaciones... y precio



Wolverine Ultimate es un mando orientado al juego profesional, con cable (evita el lag).

COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** Xbox One **PRECIO** Desde 179,99 € **WEB** *www2.razerzone.com/es-es/*

Xbox One sigue siendo la plataforma qué más opciones ofrece a la hora de elegir mando. Aparte del pad oficial (incluyendo los personalizados) y el Elite, otros fabricantes han lanzado sus propias alternativas. Y, justo ahora, Razer acaba de hacer lo propio apuntando a la gama más alta, a los mandos diseñados para la alta competición. El punto de partida recuerda, en cierto modo, al Raiju de PS4 que vimos el año pasado. Se trata de un mando con una distribución idéntica a la del pad de One (sticks asimétricos y cruceta abajo), al que se le han añadido seis botones "M" adicionales (cuatro detrás y dos arriba, entre los LB-LT y los RB-RT), además de un pequeño panel de control en la parte inferior (y que permite cambiar entre los dos perfiles que creemos en la app Razer Synapse, ajustar el volumen de los auriculares, silenciar el chat o asignar la función los botones M sobre la marcha), así como topes para reducir el recorrido de los gatillos y una luz LED que bordea el área del botón guía.

La construcción es de por sí muy robusta y sólida (lo que se espera para un pad de 180 €). Además, cuenta con tres piezas intercambiables, vía imanes: los dos sticks y la cruceta. Así, si la cruceta que viene por defecto no te convence (cuatro botones separados), puedes cambiarla por una de una pieza, al estilo Nintendo, e incluso cambiar los joysticks cóncavos por uno convexo y otro cóncavo, pero ligeramente más largo.

La funcionalidad del mando gana muchísimo si utilizamos la app Razer Synapse (disponible en One y PC), que permite no sólo crear perfiles de usuarios y ajustar el efecto o el color de la luz led, sino también ajustar funciones extra como "Agile" o "Focus", asociadas a los botones M inferiores, lo que nos permite ajustar aún más la sensibilidad de los sticks en ciertas situaciones, como al apuntar en los shooters subjetivos (que se mueva más rápida la retícula, o dentro de unos límites, por ejemplo).

VALORACIÓN **No es un mando barato, pero, sinceramente, poco más creemos que se pueda hacer con un pad de Xbox One. Configuración, extras, acabado... Todo es de diez.**

ALTERNATIVAS

Xbox One ofrece una gran variedad en cuanto a mandos se refiere. Aparte del oficial, existen muchas variantes, pero éstas se encuentran entre las mejores.



XBOX ONE CONTROLLER PERSONALIZADO

PRECIO Desde 79,99 €



RAZER WILDCAT

PRECIO Desde 85 €



ELITE

PRECIO Desde 127 €

ALTAVOCES

Chrono y Omni

Más audio para todo tipo de usuarios

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 59,99 € **WEB** *es.creative.com*

Creative sigue sorprendiendo con nuevos altavoces que traen bajo el brazo novedades de concepto y diseño. Por un lado, están los Chrono, con asa de transporte y resistentes a salpicaduras de agua, que cuentan con un gran reloj de pantalla digital (y despertador) y, asimismo, con radio FM y reproductor de música desde su ranura microSD. Se pueden conectar dos a un mismo dispositivo, para gozar de sonido estéreo mejorado y, gracias a la app Sound Blaster Connect, podemos gestionar aspectos como la reproducción de música desde la SD.

Más ambicioso aún es lo que ofrece el modelo Omni, el primer altavoz de la marca con Wi-Fi para reproducir audio desde cualquier punto de la casa, y con cualquier dispositivo (PC, móvil...). Por ejemplo, si tienes Spotify Premium (o Tidal, radio por Internet, etc.), basta con conectar el Omni a tu red para, pulsando el botón Connect de la aplicación, enviar la señal de audio vía Wi-Fi y que suene a través del altavoz allí donde esté dentro de la casa. Y no sólo eso: podemos acoplar más de un Omni a la red para tener un altavoz por habitación o, incluso, conectar dos Omni en la misma sala para disfrutar de sonido estéreo. Todo, sin descuidar otras funciones: reproducción de música desde la SD, micrófono para recibir llamadas, compatibilidad con asistentes virtuales como Siri...



VALORACIÓN Chrono es más limitado, aunque curioso y "cuco", mientras que Omni despliega una potencia de sonido superior y más formas de conectividad, sin descuidar la funcionalidad. Sin duda alguna, de los mejores altavoces bluetooth de 2017.

MANDO

Compact Controller Wired

El mejor mando que puedes tener para "las visitas"

COMPAÑÍA Nacon **PLATAFORMA** PS4 **PRECIO** 39,99 € **WEB** *www.game.es*

Ya sean el Dual Shock 4 o los modelos profesionales como Pro Revolution 2, la mayoría de pads de PS4 pecan de ser caros. Por suerte, cada vez hay más alternativas de las third parties que nacen para cubrir otro tipo de necesidades. Es el caso de estos nuevos mandos compactos con licencia oficial, que mantienen toda la funcionalidad del Dual Shock 4 (incluidos el panel táctil y el conector para auriculares), pero a un precio más competitivo (39,99 €). La gran diferencia con el Dual Shock 4 reside en que no son inalámbricos y tienen un cable de tres metros, junto a otros detalles menores, como una parte posterior más ergonómica y un diseño general algo más pequeño (de apenas unos milímetros y evidente sólo en las asideras). Aunque a la hora de jugar, el tacto y las sensaciones son parecidas a las de un pad oficial, también presenta cambios en otras áreas, como los sticks, algo más pequeños, los botones frontales (un poco más grandes) o la cruceta, que aquí es de una pieza y funciona muy bien.

Existen dos modelos: uno "normal" (en colores negro, gris, azul y rojo) y otro con carcasa transparente y luz led (disponible en azul, verde y rojo). Este último cuenta con un botón adicional en la parte trasera para cambiar entre tres modos diferentes de iluminación.



VALORACIÓN Si buscas un segundo mando para cuando viene alguien a jugar en casa, o una alternativa barata al Dual Shock 4, hoy por hoy, no hay nada mejor.

HEADSET

Stealth 700 y Stealth 600

Un gran sonido inalámbrico, a la conquista de PS4 y Xbox One



■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** PS4, Xbox One y PC
■ **PRECIO Desde 99,99 €** ■ **WEB** *www.turtlebeach.com/es*

Ya hemos probado a fondo los dos nuevos miembros de la serie Stealth de Turtle Beach, los modelos 700 y 600, que, en esta ocasión, llegan a PS4 y Xbox One (con la clásica diferenciación de las versiones por el color, azul para PlayStation y verde para Xbox).

Ambos modelos apuestan por el sonido inalámbrico, aunque presentan diferencias. El tope de gama son los Stealth 700, que en PS4 ofrecen un logrado sonido envolvente DTS Headphone:X 7.1 (en Xbox One, sonido envolvente Windows Sonic). No es la única diferencia, ya que en PS4 incluyen un pequeño receptor USB necesario para conectarlos a la consola, mientras que en Xbox One se comunican directamente con ella, sin necesidad de "mochilas". Eso sí: para exprimirlos al máximo, tendrás que utilizar la aplicación Audio Hub de Turtle Beach, ya que algunas funciones no disponen de botón físico en el auricular (sólo tienen diales de volumen de chat y audio y botones de encendido y apagado, bluetooth y Super Hearing para escuchar pasos en los shooters...). Así, por ejemplo, para trastear con la ecualización o cambiar entre los ajustes prefijados, tendrás que pasar sí o sí por la aplicación, algo que, además, requiere tener actualizado el headset. Además, los 700 disponen de algunas funciones interesantes, como la cancelación activa del ruido (para atenuar el sonido ambiente que nos rodea) o conectar un móvil vía Bluetooth para escuchar música mientras jugamos. Disponen de una autonomía cercana a las 6-8 horas, dependiendo del uso y, aunque de fábrica realzan demasiados los graves, es algo que se puede atenuar.

Por su parte, los 600 ofrecen un surround virtual muy logrado. No es tan contundente, pero, según el oído, puede resultar igual o incluso mejor que el de los 700, al no abusar tanto de los graves. Ofrecen más autonomía (entre 12-15 horas), un acabado distinto de la diadema y las almohadillas (cuero sintético en los 700 y malla transpirable en los 600) y el mismo micrófono onmidireccional abatible, que captura nítidamente la voz. ■

VALORACIÓN **Gran calidad de sonido para la franja de precio en la que se mueven. Lástima que los 700 nos obliguen a pasar por una app para poder exprimir algunas funciones al máximo...**

■ Los Stealth 700 (arriba) ofrecen DTS Headphone:X 7.1, mientras que los Stealth 600 (abajo) ofrecen sonido envolvente virtual.

ALTERNATIVAS

Si quieres saltar al audio inalámbrico, prepara la cartera: las mejores propuestas no son baratas, pero, a cambio, tus partidas ganarán mucho...



TURTLE BEACH ELITE 800X
■ **PRECIO** Desde 199 €



RAZER THRESER ULTIMATE
■ **PRECIO** Desde 279 €



ASTRO A50
■ **PRECIO** Desde 319 €

ACCESORIOS

Mochila y carcasa protectora

Tu Switch, protegida en cualquier parte

COMPAÑÍA Indeca **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** Desde 16,90 € **WEB** *www.indecabusiness.com*

Switch sigue recibiendo nuevas propuestas para protegerla y transportarla. Si lo que quieres es cuidar la pantalla al usar la máquina en modo portátil, Indeca ha lanzado una carcasa rígida, con ilustraciones de Los Simpson, que cubre sólo la consola. El interior es suave (no araña la pantalla), y cuenta con dos posiciones que lo convierten en una base para jugar en modo sobremesa con más garantías que con el soporte de la consola.

Por otra parte, también está ya disponible una mochila de transporte (39,99 €) con dos compartimientos y espacios y agarraderas para tranportar la consola, la base, el mando Pro, auriculares, cuatro Joy-Con y el cableado. Todo, bien acolchado para que Switch no sufra daños mientras la mueves (y con espacio extra para transportar más cosas, y un bolsillo reservado al móvil).





VALORACIÓN **Si piensas mover tu Switch a menudo, la mochila es una gran solución para que no sufra daños. El protector está pensado para uso más portátil.**

BARRA DE SONIDO

Katana

Ahora, compatible con PS4

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas
PRECIO Desde 249 € **WEB** *es.creative.com*

Hace unos meses, os hablamos de esta espectacular barra de sonido, que, desde finales de octubre, ya es compatible con el audio USB de PS4. ¿Qué quiere decir esto? Pues que, tanto si tienes una PS4 Slim (sin puerto óptico) como si tienes una Pro, ya puedes disfrutar de su espectacular sonido digital envolvente conectándola vía USB. Así, es una gran alternativa para los que no tienen sitio o no quieren un equipo 5.1 (por el jaleo de cables), porque todos los juegos se beneficiarán de una potencia muy superior, atronadora. Eso sí, para exprimirla al máximo, hay que pasar por la app Sound Blaster Connect (permite incluso ajustar la luz led de Katana).

VALORACIÓN **Una gran alternativa para quienes buscan un potente equipo de sonido compacto, sin excesivos líos de cables. Y más ahora, si lo quieren utilizar con PS4...**



MONITOR

AOC Q3279VWF

Equilibrio perfecto entre precio y prestaciones

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 269 € **WEB** *eu.aoc.com/es*

Si buscas una pantalla para jugar (por placer, no para competir a nivel profesional), que no sea muy cara y que sea relativamente grande, AOC acaba de lanzar un modelo, cuando menos, interesante. Este panel ultrafino de 31,5 pulgadas (80 centímetros) y resolución QHD (2560x1440) ha sido diseñado tanto para el ocio como para el trabajo. De hecho, parece un monitor de oficina, porque huye de las estridencias típicas de todo lo que lleva la etiqueta "gaming". Pero lo importante es que, aparte de ser óptimo para trabajar en edición de vídeo o retoque fotográfico, también es más que válido para jugar, gracias a su tiempo de respuesta (de 5 ms.), su tasa de refresco de 60 Hz. o la inclusión de tecnologías como Free Sync (para tarjetas AMD) o Anti Flickering (antiparpadeo, que cansa menos la vista). Y lo mejor es el precio, por poco más de 250 €...



VALORACIÓN **Si buscas una pantalla "grande" para jugar en tu cuarto y trabajar, este modelo cumple con creces. No es caro, tiene buena resolución, conectividad (HDMI, DisplayPort...), etc.**



Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabe

Set Lego Women of NASA

Un precioso homenaje a cuatro pioneras de la NASA

LEGO Ideas rinde un más que merecido tributo a cuatro mujeres que dejaron huella en la conquista del espacio: la astrónoma Nancy Grace Roman (considerada la "madre" del telelescopio Hubble), la ingeniera Margaret Hamilton (cuyos cálculos fueron decisivos para el Programa Espacial Apolo) y las astronautas Mae Jemison y Sally Ride.

A LA VENTA EN ***shop.lego.com***

PVP desde 24,99 €

Sudadera Bloodborne

Porque en Yharnam refresca mucho por las noches...

Mientras seguimos soñando con una secuela de *Bloodborne*, nada mejor para demostrar nuestro amor por la obra maestra de FromSoftware que esta preciosa sudadera con capucha, bautizada por Insert Coin Clothing como "The New Hunter" (el nuevo cazador). Confeccionada en 80% poliéster y 20% algodón, está disponible en siete tallas (desde XS hasta 3XL).

A LA VENTA EN ***www.insertcoinclothing.com***

PVP desde 46€

COD: WWII Valor Collection

Un pack con cuatro tesoros para coleccionistas

Tri-Force reúne en una preciosa caja cuatro piezas que volverán locos a los fans de la última entrega de *Call of Duty*. Además de una estatua exclusiva con acabados en bronce, dentro encontrarás un pack de parches de tela de las diferentes divisiones, un pin de la espada de Bloraven y un póster de los zombis de 91 centímetros de altura.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

PVP desde 119,95€

PVP desde 34€

PVP desde 39,95€

PVP desde 34,26€

Star Wars Black Series Snoke

El líder supremo de la Primera Orden, en toda su gloria

La nueva entrega de Star Wars está a punto de desembarcar en los cines, y llegará acompañada de una nueva tanda de figuras de las Black Series. Entre ellas, destaca la del líder supremo Snoke, acompañado de su trono y vestido con la túnica "de estar por casa". ¿Quién se oculta tras su rota faz? ¿Darth Plagueis? ¿Mace Windu?

A LA VENTA EN *www.elcorteingles.es*

Monopoly Dragon Ball Z

En castellano, y en exclusiva en tiendas Game

Por fin está a la venta la edición en castellano del Monopoly inspirado en DBZ, disponible en exclusiva en Game. Además de su espectacular tablero, esta versión del popular juego de mesa incluye elementos que volverán locos a los fans, como las fichas, que reproducen elementos icónicos, como el radar dragón o la espada de Trunks.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Cargador coche Mr. Fusion

No permite viajar en el tiempo, pero sí cargar el móvil

Hemos visto cargadores USB para el coche de todas las formas imaginables, pero pocos tan chulos como esta nueva creación de Think Geek, que recrea con todo detalle el Mr. Fusion con el que se alimentaba la versión mejorada del DeLorean de "Regreso al Futuro". Sus dos tomas USB de 2.1A te permitirán cargar móviles, tablets... De todo.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

ASTÉRIX EN ITALIA



AUTORES Jean-Yves Ferri y Didier Conrad
EDITORIAL Salvat
PRECIO 9,95 € **PÁGINAS** 48
FORMATO Tapa dura

El tomo 37 de las aventuras de Astérix vuelve a contar con el talento de Ferri (guión) y Conrad (dibujo), tras la jubilación de Albert Uderzo. En esta nueva entrega, nuestra pareja favorita de galos viajará a la Península Itálica para participar en una carrera de cuádrigas organizada por un senador romano con la esperanza de distraer a la opinión pública sobre cierta malversación de fondos. ¿Os suena de algo? Estos romanos están locos...

CONFESIONES DE UN HOMBRE EN PIJAMA



AUTOR Paco Roca **EDITORIAL** Astiberri
PRECIO 12 € **PÁGINAS** 64 **FORMATO** Cartoné

Paco Roca culmina con este volumen la divertida trilogía iniciada con "Memorias de un hombre en pijama" (2011) y "Andanzas de..." (2014). Incluye dos historietas nuevas, así como las publicadas en su día en El País Semanal y Academia. Por cierto, la obra ha inspirado una película de imagen real, protagonizada por Raúl Arévalo.

AMERICAN GODS: SOMBRAS



AUTORES Neil Gaiman, Hampton y Russell **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 2,50 € **PÁGINAS** 40 **FORMATO** Tapa blanda

La célebre novela de Neil Gaiman, recientemente adaptada en forma de serie televisiva, se convierte en cómic de la mano de Philip Craig Russell (guión) y Scott Hampton (ilustraciones). Al salir de la cárcel, Sombra Moon conoce al misterioso señor Wednesday, quien le ofrece un empleo como guardaespaldas. Su vida cambiará para siempre...

MÚSICA

ASSASSIN'S CREED ORIGINS



Sarah Schachner, la compositora de *Assassin's Creed Unity* y *Call of Duty: Infinite Warfare*, regresa a la franquicia estrella de Ubisoft para trasladarnos al misterioso Egipto a través de una preciosa banda sonora dividida en veintisiete cortes.

PRECIO 9,99 € ***iTunes, Apple Music***

SONIC ADVENTURE 1 Y 2



Brave Wave acaba de anunciar sus intenciones de lanzar este mismo invierno sendos vinilos con las bandas sonoras de *Sonic Adventure* y *Sonic Adventure 2*. Los temas han sido seleccionados por Jun Senoue, e incluirán un libreto con entrevistas a Senoue y Takashi Iizuka, de Sonic Team.

PRECIO Por confirmar ***Brave Wave***

Cuadros luminosos Nintendo

Cuando las carátulas míticas de SNES tienen luz propia

Paladone sigue iluminando nuestras vidas (y habitaciones) con nuevos productos. En esta ocasión, recupera dos carátulas inolvidables del catálogo de SNES (*Super Mario World* y *Super Metroid*), convertidas en sendos cuadros luminosos. Se alimentan por USB o tres pilas AAA y tienen unas dimensiones de 20x30 cm.

A LA VENTA EN ***www.paladoneshop.com***

PVP desde 28,08€

PVP desde 111,65€

Fiambrera Game Boy

Para llevarte la comida al curro, o al cole, con mucha clase

Olvídate del termo, y de ese tupper que ya anda solo, y llévate la comida de casa en esta espectacular fiambrera, que reproduce con mucho salero el diseño de nuestra amada Game Boy. Tiene diversos compartimentos (para el primer y segundo plato), tenedor, cuchara y unas medidas de 13x19x10 centímetros.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

PVP desde 20,51€

PVP desde 68,54€

Edición coleccionista Rime

La magistral aventura de Tequila Works llega a Switch

BadLand acaba de lanzar la versión para Switch de *RiME*, la última creación de los madrileños Tequila Works. Podrás optar por la edición estándar (39'95 €), aunque, por 10 euros más, merece la pena híncarle el diente a la coleccionista, que añade, además, un libro de arte, un CD con la BSO y un mapa de tela.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

PVP desde 49,95€

PVP desde 25,30€

LIBROS

BIBIOTECA ESTUDIO GHIBLI: LA PRINCESA MONONOKE

Laura Montero Plata explora el universo del filme más ambicioso del maestro Hayao Miyazaki: su trasfondo folclórico, sus influencias, su gestación e incluso el merchandising que generó. Un tesoro de 304 páginas prologado por Tomm Moore, el director de "El secreto del libro de Kells" y "La canción del mar".

PRECIO 24 € **PUBLICADO POR** ***Héroes de Papel***

GUÍA OFICIAL SUPER MARIO ODYSSEY

Si estás decidido a completar al 100% la última obra maestra de Nintendo, no deberías dejar escapar su guía oficial, disponible en dos tamaños y acabados distintos. La de edición coleccionista es más cara, pero incluye 40 páginas extra. Mapas, enemigos, jefazos y todos los puzles, analizados al detalle.

PRECIO 14,95 € / 29,95 € **PUB. POR** ***NetAddiction***



Muñeca Annabelle

¿Te atreves a dejarla sentadita en tu sofá?

Mezco Toys nos invita a jugar de nuevo con muñecas, aunque más nos valdrá no tocarle mucho las narices a esta escalofriante reproducción de la muñeca Annabelle, la estrella de "The Conjuring" (y sus dos propios spin-offs). Tiene un tamaño de 46 cm. y una mirada que enamora. Sin duda, el regalo estrella de la Navidad.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Vasos Tiki Mass Effect

Para brindar por la saga galáctica de BioWare

Este set de seis vasos Tiki reproduce, con verdadero encanto isleño, a Drack, Garrus, Grunt, Jaal, Peebee y Tali. Son un producto oficial y sólo están disponibles en Think Geek, la cadena GameStop y la tienda oficial de BioWare. Están fabricados en cerámica y aguantan desde viajes estelares a visitas al lavavajillas...

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Camiseta Life is Strange

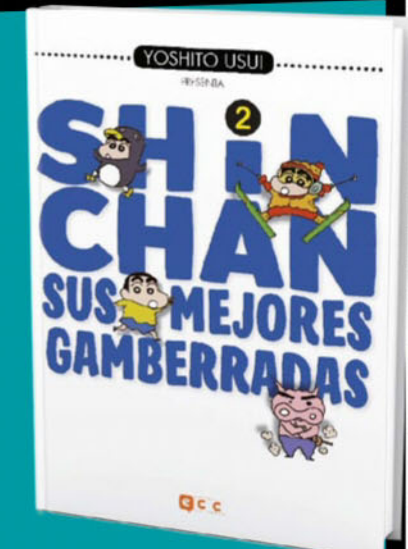
La vida es rara, y esta camiseta es preciosa

Insert Coin acaba de lanzar una nueva gama de camisetas inspiradas en *Life is Strange: Before The Storm*. Entre los seis modelos que se han anunciado (y que ya se pueden reservar en su web), nos hemos decantado por ésta, bautizada como Raven. Fabricada en 80% poliéster y 20% algodón, y disponible en siete tallas.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

MANGA SHIN CHAN: SUS MEJORES GAMBERRADAS



AUTOR Yoshito Usui
EDITORIAL ECC Cómics
PRECIO 12,95 € **PÁGINAS** 160
FORMATO Rústica

Aunque muchos lo descubrimos por la serie de animación, el desternillante Shin Chan nació entre las páginas de un manga creado por Yoshito Usui, publicado en su momento en nuestro país por Planeta (con la etiqueta de "Sólo para adultos", ya que algunas historietas eran tremendas). Ahora, regresa con una selección de sus mejores aventuras.

ENCICLOPEDIA YOKAI



AUTOR Shigeru Mizuki **EDITORIAL** Satori Ediciones
PRECIO 26 € **PÁGINAS** 480 **FORMATO** Rústica

El maestro Shigeru Mizuki, fallecido en 2015, era todo un experto en los aspectos más terroríficos del folclore de su país, como dejó patente en su obra más conocida: "GeGeGe no Kitaro". Si alguna vez has sentido curiosidad por el ejército de fantamas, monstruos, demonios y dioses que pueblan la cultura japonesa, no deberías perderte esta maravillosa enciclopedia, dividida en dos entregas, en la que Mizuki catalogó la fauna sobrenatural de Japón.

EN ESTE RINCÓN DEL MUNDO



AUTOR Sunao Katabuchi **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 16,99 € **FORMATO** Blu-ray

Esta adaptación del manga de Fumiyo Kono, editado en España por Ponent Mon, fue galardonada por la Academia Japonesa como la mejor película de animación de 2016. A través de las vivencias de Suzu, somos testigos del impacto de la II Guerra Mundial en la sociedad japonesa. Un largometraje tan hermoso como trágico.

LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS (VOL. 2)



Seis componentes de esta santa casa nos narran la evolución de la industria del videojuego, desde 1999 hasta nuestros días, a través de sus testimonios y la hemeroteca de Hobby Consolas. Si te gustó el primer volumen, no dejes escapar este incunable de 256 páginas, con el que recordarás las grandezas y las miserias de los últimos años.

PRECIO 25 € **PUBLICADO POR** *Edaf*

PLAYING WITH SUPER POWER



Tras su estuche y la rígida tapa con forma de cartucho (americano) de SNES, se ocultan 320 páginas de puro amor hacia la consola de 16 bits de Nintendo: cómo se creó (con bocetos de diseño), sus mejores juegos (incluyendo el inédito *Star Fox 2*), arte original, toneladas de información... Y todo, en castellano.

PRECIO 34,99 € **PUBLICADO POR** *Prima Games*

EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida



LA NUEVA PELÍCULA DE PIXAR NO ES PERFECTA, PERO SÍ MUY HERMOSA, TANTO POR ESTÉTICA COMO POR SUS TEMAS ADULTOS

Coco

ESTRENO 1 de diciembre **GÉNERO** Animación **ESTUDIO** Pixar / Disney
DIRECTORES Lee Unkrich y Adrián Molina

La nueva película de Pixar no es perfecta, pero sí muy hermosa, y no sólo a nivel estético, que también. Tiene un enfoque bastante adulto que la hace recomendable para niños mayores de doce años, al menos, por la profundidad de los temas que trata: el perdón, la memoria, la demencia senil, el legado...

Coco consigue ser muy humana en su tratamiento, aunque no puede evitar pecar en varios momentos: en primer lugar, con un giro de guión al que es muy fácil anticiparse y, en segundo lugar, tirando de un villano para resolver una trama que resulta digna de un culebrón familiar al uso.

Por fortuna, la cinta remedia esos tropiezos resolviendo la narración con un desenlace tan emotivo que hace que se lo perdones prácticamente todo.

Las referencias culturales a los tótems mexicanos, como Frida Kahlo o Cantinflas, y los guiños a otras producciones de Pixar son constantes y bastante sutiles en algunas ocasiones, así que hay que prestar mucha atención para no dejar pasar nada. El recorrido nos lleva a descubrir alebrijes, xoloitzcuintles, flores de cempasúchil, tamales, papel picado... Y sí, todo esto hace inevitable que acuse cierto "localismo": vamos, que hay gags que sólo los entenderán los residentes de México, algo que, por otra parte, está plenamente justificado.

A la postre, es tan divertida como entrañable, aunque resulte más brillante en el planteamiento y el desenlace que en su desarrollo central. Y, si aguantas hasta el final de los créditos, volverás a emocionarte.

LO MEJOR

Técnicamente, es una delicia, pues lo tiene todo: la luz, el diseño de los personajes, las texturas, las partículas, el agua... Es preciosa y muy colorista.

80

LO PEOR

El desarrollo es un culebrón. Busca de forma tan descarada sacarte la lágrima que pierde parte del impacto final y, en el desarrollo, pasa por varios baches.





Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez



Saw VIII







ESTRENO 24 de noviembre **GÉNERO** Terror / Gore **DIRECTORES** Michael y Peter Spiering
PROTAGONISTAS Matt Passmore, Callum Keith, Hannah Emily Anderson y Laura Vandervoort

"Saw VIII" tiene cierto rollo retro que, estoy segura, les hará gracia a los fans de la saga. Hay algo en la estética televisiva que me lleva a pensar en los primeros 2000, en series como "CSI", aunque también en este halo seriéfilo tiene algo que ver la elección del casting, en el que destacan Matt Passmore y Laura Vandervoort, ambos relacionados íntimamente con productos destinados a la pequeña pantalla. La idea que se puede rescatar como más interesante y que, además, actualiza un poco el relato es la de la creación de un culto anónimo vía Internet a Jigsaw, sus trampas, su legado y, sobre todo, su idiosincrasia de justiciero cruel pero revestido de cierta superioridad moral respecto a sus despreciables víctimas. No aspira a convertirse en obra de culto, sino, quizás, a rescatar una franquicia que estaba de capa caída y ofrecer un episodio más satisfactorio que el séptimo ("Saw 3D") como cierre. A mi juicio, cumple esa expectativa sin ser una gran película, aunque no sé si esto es más producto de sus virtudes o del desaguisado que fue la cinta anterior.

LO MEJOR

No da para más de esos 92 minutos que dura: la duración está muy ajustada a lo que ofrece. El giro final es tan loco que es imposible que te anticipes, aunque tiene su trampita.

62

LO PEOR

El diseño de producción y los esquemáticos personajes hacen que parezca un episodio gore de "CSI". Aunque muestra vísceras, personalmente, se me queda un poco corta de sangre.

Asesinato en el Orient Express







ESTRENO 24 de noviembre **GÉNERO** Intriga / Crimen **DIRECTOR** Kenneth Branagh
PROTAGONISTAS Kenneth Branagh, Willem Dafoe, Johnny Depp, Michelle Pfeiffer y Daisy Ridley

Kenneth Branagh marida bien con Agatha Christie: su revisión de "Asesinato en el Orient Express" hace fructificar una película con personalidad propia que se sale del corsé de la cinta de 1974 de Sidney Lumet (no esperéis un remake al uso) y le da nuevos ecos a la historia. Es una adaptación libre que introduce cambios con notable acierto, suavizando y actualizando algunas cuestiones, pero con la inteligencia suficiente como para alambicar el relato sacándole todo el jugo posible a su poderoso casting. La interpretación de Branagh se aleja de la caricatura y nos muestra a un Poirot obsesionado con la equidad y el balance de la justicia. Pero es que, además, todo se conjura para que el visionado sea un deleite: en el momento en el que arranca el tren, el director te tiene ya en su puño, sabiendo que comienzan la aventura y el misterio.

LO MEJOR

Las capas de dramatismo que el gran Kenneth Branagh le aporta a su personaje y su espíritu vintage. No es una adaptación literal, pero se toma licencias que son muy oportunas.

80

LO PEOR

Es fácil que la tachen de anticuada y de poco comercial. También puede decirse que es, en exceso, políticamente correcta y algo farragosa en su tramo final, aunque está bien resuelta.

Vikings
Temporada 5

■ ESTRENO 6 de diciembre ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*



La larga cuarta temporada de "Vikingos", dividida en dos bloques, nos dejó en un momento de lo más interesante: con los hijos de Ragnar Lodbrok enfrentados por el poder y Lagertha temiendo las represalias de Ivar Sin Huesos, a quien da vida Alex Høgh Andersen. En el caso de los sajones que han sobrevivido a la invasión vikinga, el creador, Michael Hirst, ha indicado que, tras la caída de Northumbria y Wessex y el asentamiento en Anglia Oriental, los ingleses son realistas y saben que el hundimiento de dos reinos es "sólo el comienzo" de la era pagana. En el horizonte, se vislumbra, además, una nueva amenaza: uno de los momentos que prometen ser más impactantes será la batalla que se libre en la ciudad inglesa de York entre Ivar y el obispo guerrero Heahmund, encarnado por Jonathan Rhys Meyers, el gran fichaje de la quinta temporada, que fue introducido brevemente al final de la cuarta. Heahmund, fanático religioso que se mueve entre el pecado y la penitencia, es un personaje que ha sido creado inspirándose en los antecesores de los caballeros templarios, hombres que se definían como extremadamente creyentes en la palabra de Dios, pero verdaderos bárbaros en el campo de batalla.

Veinte nuevos episodios divididos en dos tandas nos harán viajar también de la mano de Floki hasta Islandia y con Björn hasta el borde del Sáhara. Preparaos para explorar hasta el desierto junto al pueblo vikingo. ■

VIKINGS TIENE POR DELANTE EL RETO DE PERSUADIR A LA AUDIENCIA CON NUEVOS PERSONAJES





PLATAFORMAS DIGITALES



VERGÜENZA

■ 28 DE NOVIEMBRE ■ MOVISTAR+

Narra la historia de Jesús y Nuria, una pareja en crisis permanente y con un gran problema: en cualquier situación, están abocados a hacer siempre el ridículo delante de sus amigos y familiares, quedando en una posición muy incómoda.



DARK

■ 1 DE DICIEMBRE ■ NETFLIX

Winden, una pequeña ciudad, es testigo de la misteriosa e inexplicable desaparición de dos jóvenes. A partir de ese hecho, el lado más oscuro de algunos de sus habitantes saldrá a la luz, alimentando las dudas sobre lo que realmente ha podido suceder.



■ ESTRENO 28 de noviembre ■ CANAL Syfy ■ WEB *www.syfy.es*

Atlantis T2

De los creadores de la exitosa "Merlin" y ganadores del BAFTA por dar vida a "Misfits" (Johnny Capps, Julian Murphy y Howard Overman), nos llega la segunda y última temporada de esta serie llena de acción, que da vida a grandes mitos griegos readaptados para una nueva generación. La búsqueda de su padre lleva al joven Jason hasta la ciudad de Atlantis. Pero, bajo la superficie de este lugar atractivo, se oculta un pasado oscuro que se cuece a fuego lento, una complicada red de la traición y del engaño, con la que el propio Jason parece inexplicablemente ligado.



■ ESTRENO 1 de diciembre ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

The Flash T4

La mejor manera de presentaros la cuarta temporada de "The Flash" es hablando de los nuevos fichajes, entre los que destaca el actor fetiche de Robert Rodriguez: el genial Danny Trejo. En la serie, dará vida a Breacher, un cazarrecompensas interdimensional que resulta ser el padre de Gypsy. Katee Sackhoff, "Starbuck" en "Battlestar Galactica", se une a la temporada como otro villano recurrente: Amunet Black, alias Blacksmith; y Hartley Sawyer ha sido elegido para encarnar a Ralph Dibny, alias el Hombre Elástico, investigador privado con la capacidad de estirar su cuerpo.

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Fiebre de Star Wars

Cuando a la audiencia le entra la fiebre de Star Wars, Disney se frota las manos. Ahora que ya casi podemos rozar con las yemas de los dedos el estreno del "Episodio VIII" (y que sabemos que Abrams rematará la tercera trilogía de la saga haciéndose cargo de un "Episodio IX" conclusivo), parecía que el futuro discurriría por la senda de los spin-offs. El título ha inspirado una oleada de memes, pero el caso es que Solo: A Star Wars Story va tomando forma y la cinta centrada en Kenobi será el tercer spin-off que vea la luz, pero los planes del estudio siguen ensanchándose y no sólo pensando en narrarnos historias acerca de personajes concretos que quedarían en los márgenes de la historia principal. Al parecer, el trabajo de Rian Johnson al frente de "Los últimos jedi" ha sido tan satisfactorio que pondrán en sus manos las llaves del reino para que capitanee una cuarta trilogía, que veremos a partir del año 2020. De momento, se sabe más bien poco. Johnson contará con el apoyo en el guión de Ram Bergman, un veterano de Lucasfilm que ha colaborado en todas las trilogías. El nuevo "triplete" ofrecerá una historia que se apartará de la familia Skywalker: de hecho, se ha anunciado que se explorarán nuevas galaxias y los relatos nos presentarán a nuevos personajes. Bob Iger, consejero delegado de Disney, también confirmó que está desarrollando en paralelo una serie de Star Wars para televisión con actores reales, que se estrenará exclusivamente en su servicio de streaming en 2019, siguiendo la estela de Star Trek. No hay paso que no se haya medido al milímetro para esta expansión multiplataforma, aunque a lo mejor es hora de preguntarse si no se está sobreexplotando la gallina de los huevos de oro. Mientras el público llene las salas, está claro que hay motivos para seguir creando, así que: "silencio, se rueda". ■



KNIGHTFALL

■ 7 DE DICIEMBRE ■ HBO ESPAÑA

La serie sigue a los caballeros templarios desde sus batallas en Tierra Santa hasta los acontecimientos que llevaron a la desaparición de la Orden del Temple el viernes 13 de febrero de 1307, una fecha que se convirtió en sinónimo de mala suerte.



JEAN-CLAUDE VAN JOHNSON

■ 15 DE DICIEMBRE ■ AMAZON PRIME VIDEO

Comedia en la que Van Damme interpretará a una versión ficticia de sí mismo: un investigador privado que usará como tapadera su trabajo como protagonista en una nueva versión de Huckleberry Finn de acción.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS2, Xbox y GC
- **GÉNERO** Lucha
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2005

Marvel Nemesis
Rise of the Imperfects

¿IMPERFECTO? UN RATO...

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Marvel triunfa actualmente en la gran pantalla, pero su relación con los videojuegos está más cerca del drama que otra cosa... o así fue con este título de 2005.

A pesar de contar con una historia de Mark Millar, de ofrecer una puesta en escena soberbia (sobre todo en Xbox y GameCube) y de tener interesantes extras, como cómics completos "narrados", todo lo demás hacía aguas. Se vendió como un juego de lucha de uno contra uno, pero lo cierto es que el modo para un jugador se acercaba más al beat'em up "yo contra el barrio"... pero uno muy malo. En él, recorríamos entornos luchando contra los imperfectos del título, unos mutantes "defectuosos", sobre todo en materia de IA. No aparecían en grupos numerosos (3-4 enemigos, a lo sumo), pero hacían gala de una estupidez innata que ni los musous, que ponen decenas en pantalla, y todos más o menos igual de bobos...

Los únicos que se salvaban eran los jefes finales, que añadían un poco más de dificultad en unos duelos algo más intensos. Para más inri, no disponíamos de muchas técnicas, ni se recreó bien a los héroes que manejábamos (La Cosa, Lobezno...). Era obligatorio pasar por este trance para desbloquear los personajes en el modo Versus (online incluido). En él, de nuevo, se repetía la simpleza del modo individual, ya que todos los personajes se manejaban igual, y tampoco tenían demasiados movimientos. Vamos, ¡la imperfección al poder!



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Porque, tras marear la perdiz durante un año, el juego no estuvo a la altura. Las fases de beat'em up eran de una pobreza alarmante, mientras que, como juego de lucha de uno contra uno, su profundidad era nula. Sólo se salvaba la parcela gráfica. Lo grave es que el juego lo supervisó EA Canadá, el estudio más fuerte de EA en aquella época.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **22 de diciembre**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**
Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Borja Abadíe, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Ángel Lloret.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
DRAGONBALL
FighterZ
©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO
Entertainment


STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA
DICE MOTIVE Criterion LUCASFILM